
HKABC ABC
第一份由日本遊戲生產商直接支持的電視遊戲雙周刊
1998年11月6日
87
遊戲誌
GAME PLAYERS
MAGAZINE
每本港幣35元
新世紀GPX高智能方程式
廠商提供最新遊戲畫面
DC《CLIMAX LANDERS》
DC《SONIC ADVENTURE》
DC《GEIST FORCE》
DC《神機世界EVOLUTION》
PS《TRUE LOVE STORY 2》
PS《久遠之絆》
PS《ARMORED CORE MASTER OF ARENA》
PS《迷宮商店會 初會傳說之劍》
PS《BOYS BE...2nd SEASON》
PS《感應少年EIJI》
PS《頭文字D》
PS《POCKET MUUMUU》
PS《宇宙戰艦大和號》
N64《新世紀EVANGELION》
PS / SS《悠久幻想曲ENSEMBLE》
PS / SS《DEVICEREIGN》
第一手遊戲資訊
櫻大戰中文版來春現世!
新的挑戰者
免費
附送二大附錄
集中報道新世代遊戲機情報
《Dreamcast Player創刊號》
動畫消閒娛樂全方位刊物
《PLAYERS ZONE》
PZ PLAYERS ZONE Vol.06
4 895011 310875
© サンライズ © VAP INC.

訂閱《遊戲誌》送

免費送你價值¥2980手提 beatmania 遊戲機！！

《beatmania》熱潮席捲全港，12月手提版《beatmania》遊戲機更肯定會成為城中焦點。現在只要你訂閱《遊戲誌》一年，你不單可以8折價錢買到至精至專業的《遊戲誌》，還可以免費得到這部手提版《beatmania》遊戲機。你怎可以錯失良機！！填妥訂閱表格辦理訂閱手續吧。

請沿虛線剪下

《遊戲誌》訂閱表格

請以中文填寫姓名地址

姓名：____________________

地址：____________________

聯絡電話：(日間)____________

(夜間)____________

郵寄地址：(如與上列地址不同)____________

付款方式

□現金(請親臨「遊戲誌尊賣店」辦理訂閱手續)

□支票　支票號碼：#____________

領書站編號：______　店名：____________

訂閱詳情

本人欲自第______期開始訂閱《遊戲誌》：

□一年(26期)：港幣$728.00(奉送手提版《beatmania》遊戲機一部)

□半年(13期)：港幣$364.00(奉送《遊戲誌98年鑑》特別版)

備註：

◆如果以現金付款，謹記提取訂閱收條。

◆支票抬頭請寫「CINEASTE INTERNATIONAL LTD.」，並於背面寫上訂閱人中文姓名

◆支票訂閱請將訂閱表格連同劃線支票(請勿用釘書釘)，寄香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心七字樓，信封面請註明「訂閱《遊戲誌》」字樣。(恕不接受郵寄現金)

◆如寄來支票之銀碼與表格上所列之金額不符，本刊恕不受理，寄來支票將盡快退回。

◆本刊保留拒絕訂閱之權利

◆查詢熱線：2865-7617

◆ 贈品換領券和《遊戲誌》換書券(如適用)將於辦妥訂閱手續後7天內寄出

訂閱《遊戲誌》三大貼身着數！

一. 全年26期《遊戲誌》8折優惠。

二. 訂閱一年《遊戲誌》可獲贈價值¥2980手提版《beatmania》遊戲機一部

三. 全港八十多個報攤可供領取

港、九、新界《遊戲誌》領書站

編號	檔名	地址	電話
G2	遊戲誌灣仔專賣店	灣仔道188號東方188商場1樓117室	28914448
67	小和	灣仔軒尼詩道杜老誌道交界同豐大押門口	25985539
61	克仔記	灣仔莊士敦道49號稻香海鮮火鍋酒家門口	25200912
60	福字	灣仔莊士敦道福臨門門口	28669695
64	魚王	灣仔摩利臣山道16號(7-11)門口	28935476
66	金牌	灣仔駱克道481-483號嘉禾餐廳門口	28335277
58	嘉榮書報社	銅鑼灣皇室堡對面	28821562
65	叔字	銅鑼灣記利佐治街	28955456
59	歐亞書報社	北角英皇道668號健康村第二期4號	28118116
68	JUMBO GRADE	太古城中心256號舖	25699063
63	麗記報社	筲箕灣東大街110-112明華酒樓右側	25601986
57	西灣金點	柴灣小西灣商場115A號舖	28893154
56	世昌雜誌業務	柴灣杏花村地下鐵站4號舖	25950544
21	周記報檔	中環大道中39號華人行	94129864
18	森記書報社	中環地鐵站內E1A號舖(近美心餅店)	29051706
22	芝記書報社	中環安樂園大廈門口	94374898
62	珍寶雜誌屋	中環金鐘廊L8-9號舖	28669838
25	卿記	中環遮打道文華酒店側(天星碼頭隧道入口)	25256805
20	森記書報社	香港中環機鐵站28號舖(香港站A出口)	25010828
19	森記書報社	香港中環機鐵站9號舖(近萬寧)	25256383
23	創業雜誌報社	西環屈地街22號地下	25491209
24	潘記書報社	香港仔大道183號記粥粉麵門口	25525977
69	九龍金點	尖沙咀地鐵站內10B店舖	23750420
72	鴻運書報社	尖沙咀佐敦道20號南洋銀行門口	27352812
74	輝記報社	尖沙咀明輝中心G05	27224892
73	大口記報社	尖沙咀恆生銀行門口金馬倫道9-11號	90284745
75	金鑾公司	尖沙咀新世界中心廣場L021A	23694649
76	大富豪	尖東文華中心賽馬會側	23115011
71	森記書報社	九龍機鐵站26號舖(近優之良品)	23756788
89	強記報社	油麻地彌敦道543號(地鐵站碧街出口)	27704766
G1	遊戲誌九龍專賣店	旺角彌敦道602號CHIC之堡3樓324舖	23911067
35	世昌雜誌業務	旺角火車站2號舖	23939903
34	世昌雜誌業務	旺角地下鐵站3B&3C號舖	23900785
33	JUMBO GRADE	旺角新世紀廣場一樓190號舖	22643011
37	昌記	旺角電腦中心門口	23329729
36	信記	旺角銀行中心門口	23947902
38	偉國行	荔枝角美孚影都戲院側	27430208
08	世昌便利店	紅磡火車站H3&H12號舖	21421095
16	林記	紅磡鶴園街豪苑飲食中心門口	23344254
14	埔字	黃埔花園二期時尚坊G28B	27646807
13	龍鳳書報社	黃埔花園八期萬有街市門口	23568777
17	柏記	黃大仙東南西北座	23511428
12	森記書報社	黃大仙鳳凰新村翠鳳街9號地下	23506055
15	杜海記書報社	樂富中心LG4(近地鐵出口)	23381421
09	世昌便利店	九龍塘火車站2號舖	23381162
90	周字報社	鳳德村商場205號舖	23220147
10	雲山金點	慈雲山商場三樓322號舖	22423451
50	正記書報檔	牛頭角道171-2181號街市側	27542238
54	鄧棠記	牛頭角道77號淘大商場聖安娜餅屋門口	23456999
49	燦記書報社	官塘裕民坊28號門口	23456977
48	森記書報社	九龍灣地鐵站內OB10舖	27511395
53	厚德	將軍澳厚德村街市正門門口	26236600
55	成之傑	藍田平田村商場三樓	92309846
39	世昌便利店	大圍火車站1號舖(閘內)	26022698
40	禾輋金點	沙田輋商場77號舖	26933242
44	傳真	沙田河畔花園河畔城酒家門口	26365190
43	昌字	沙田第一城中心商場地下2AA	26377308
45	新字	沙田第一城中心銀城商場36號	26488315
47	九記書報社	沙田第一城街市1號	26356271
92	現代新聞雜誌社	沙田廣場3樓36號舖	26979738
46	波記	馬鞍山新港城街市	26332998
41	鞍山金點	馬鞍山頌安村商場地下5號舖	26330093
03	世昌便利店	大埔火車站1號舖	26583382
01	世昌雜誌業務	大埔火車站11號舖	26518922
02	世昌便利店	大埔火車站11號舖(閘內)	26851909
88	森記書報社	大埔廣場地下10A	26648984
04	世昌便利店	粉嶺火車站1號舖	26822309
07	太陽報社	粉嶺火車站新出口	26825450
05	世昌便利店	上水火車站1號舖	26689318
52	開記超級市場	西貢福民路京華樓2號地下	27910061
51	小英雄書報社	西貢親民街西貢大廈28號地下	27926120
86	明記	葵芳好爵中心	24233052
85	新興	葵興新葵興商場二樓	24236824
83	雜誌中心	青衣村商場2樓	24314757
84	玲利書報社	荃灣石蔭石宜路2號錦華大廈地下C1舖	24205959
82	森記書報社	荃灣南豐中心A056號舖(近美心酒樓)	24024311
78	報業金點	荃灣愉景新城購物商場三樓L322號舖	24991110
81	森記書報社	荃灣綠楊商場F13號舖(近美心酒樓)	24024311
32	寶豐書報社	屯門良景商場332號舖	24560595
27	新時代書報社	屯門時代廣場翼二樓D舖	24592811
28	百加德報社	屯門蝴蝶村商場二樓204舖	24674482
91	天字報社	屯門悅湖山莊商場地下	26189777
29	倪字	元朗合益路43號地下	24733998
31	浩字	元朗嘉好酒樓門口	24734976
30	優質書報社	天水圍新北江商場A188舖	24465884
87	金豐報紙	東涌富東村街市地下37號舖	26334663



第八十七號 目錄

遊戲索引（以遊戲性質及筆順排序）

ACT
59 .... STREET BOARDERS
44 .... 新世紀 EVANGELION
11 .... 盜墓者 3 TOMB RAIDER III

ARPG
60 .... 雷弩機兵 2

AVG
12 .... LITTLE DREAM
55 .... VIRTUA CALL S
51 .... 心跳回憶 DRAMA 系列 VOL.3～出發前的詩～
54 .... 雪割之花
65 .... 新世紀 GPX 高智能方程式 新的挑戰者
52 .... 遠久之絆
46 .... 感應少年 PSYCHO MEDDLER EIJI

ETC
34 .... FALCOM CLASSIC 2
62 .... GREAT HEAT
70 .... L.S.D.
18 .... POCKET MUUMUU
20 .... 世嘉三四郎真劍遊戲
57 .... 全超級機械人大戰電視大百科
48 .... 悠久幻想曲 ENSEMBLE
53 .... 森高千里東京狩獵行
36 .... 機動戰士高達 基力之野望攻略指令書

FIG
10 .... EHRGEIZ
38 ... MARVEL SUPER HERO VS STREET FIGHTER
63 .... 封神領域 ERTZVAJU
58 .... 御意見無用 II
114 .... 拳皇 '98

PUZ
69 .... I.Q. FINAL
64 .... POP N' POP
61 .... ROX

RAC
69 .... MTB DIRT CROSS
13 .... SPEED MANIAC
67 .... TEST DRIVE 5
66 .... 頭文字 D

RPG
14 .... FINAL FANTASY VIII
76 .... LEGAIA 傳說
112 .... SLAYERS ROYAL 2
102 .... SLAYERS WONDERFUL
93 .... 火星物語
50 .... 迷宮商店會 初會傳說之劍
22 .... 薩爾達傳說～時之洋笛～

SHT
13 .... GRADIUS IV 復活
26 .... STRIKERS 1945 II
12 .... 蒼鋼之騎兵

SLG
30 .... AFRAID GEAR
16 .... ARMORED CORE MASTER OF ARENA
84 .... AUBIRD FORCE AFTER
32 .... AZITO 2
68 .... BOYS BE...2nd SEASON
49 .... DEVICEREIGN
28 .... TRUE LOVE STORY 2
45 .... 宇宙戰艦 大和號～遙遠之星依斯達露
108 .... 星之丘學園物語 學園祭
124 .... 凝望騎士

SPT
24 .... LET'S SMASH

SRPG
120 .... SHINNING FORCE III SCENARIO 3

TAB
56 .... DIGITAL FIGURE 依娜



畑山哲哉先生為大家分享日本遊戲業界的所見所聞

業界掃描 148

無可擋的遊戲界盛事！

「CAPCOM '98 勁 GAME 新世紀」現場報道！！ 144

新 GAME 介紹

10 .... EHRGEIZ
11 .... 盜墓者 3 TOMB RAIDER III
12 .... LITTLE DREAM
12 .... 蒼鋼之騎兵
13 .... GRADIUS IV 復活
13 .... SPEED MANIAC
14 .... FINAL FANTASY VIII
16 .... ARMORED CORE MASTER OF ARENA
18 .... POCKET MUUMUU
20 .... 世嘉三四郎真劍遊戲
22 .... 薩爾達傳說～時之洋笛～
24 .... LET'S SMASH
26 .... STRIKERS 1945 II
28 .... TRUE LOVE STORY 2
30 .... AFRAID GEAR
32 .... AZITO 2
34 .... FALCOM CLASSIC 2
36 .... 機動戰士高達 基力之野望攻略指令書
38 .... MARVEL SUPER HERO VS STREET FIGHTER
41 .... ACCLAIM 新 GAME 巡禮
44 .... 新世紀 EVANGELION
45 .... 宇宙戰艦 大和號～遙遠之星依斯達露
46 .... 感應少年 PSYCHO MEDDLER EIJI
48 .... 悠久幻想曲 ENSEMBLE
49 .... DEVICEREIGN
50 .... 迷宮商店會 初會傳說之劍
51 .... 心跳回憶 DRAMA 系列 VOL.3～出發前的詩～
52 .... 遠久之絆
53 .... 森高千里東京狩獵行
54 .... 雪割之花
55 .... VIRTUA CALL S
56 .... DIGITAL FIGURE 依娜
57 .... 全超級機械人大戰電視大百科
58 .... 御意見無用 II
59 .... STREET BOARDERS
60 .... 雷弩機兵 2
61 .... ROX
62 .... GREAT HEAT
63 .... 封神領域 ERTZVAJU
64 .... POP N' POP
65 .... 新世紀 GPX 高智能方程式 新的挑戰者
66 .... 頭文字 D
67 .... TEST DRIVE 5
68 .... BOYS BE...2nd SEASON
69 .... MTB DIRT CROSS/I.Q. FINAL
70 .... LSD/ 聲明

攻略一族

76 .... LEGAIA 傳說
84 .... AUBIRD FORCE AFTER
93 .... 火星物語
102 .... SLAYERS WONDERFUL
108 .... 星之丘學園物語 學園祭
112 .... SLAYERS ROYAL 2
114 .... 拳皇 '98
120 ... 遊戲研究坊:SHINNING FORCE III SCENARIO 3
124 .... 遊戲研究坊:凝望騎士

玩家特區

2 .... 訂閱
4 .... STREET FAXER
6 .... PLAYSTATION 專頁
8 .... GAME ECHO
71 .... 遊戲誌專題
128 .... 懊惱 GAME 你教
131 .... 電視遊戲信箱
133 .... 秘技工場
136 .... 電腦遊園地
141 .... 業務機地
146 .... 舊機經典遊戲
147 .... 遊言戲語
148 .... 業界掃描
150 .... HYPER 有腦遊戲榜
152 .... 新 GAME 時間表
154 .... 無責任新 GAME 評壇
157 .... COMING 噏
160 .... 下回放映
162 .... 編者話
163 .... 尊賣新聞

遊戲誌附錄

隨書附送 不另收費

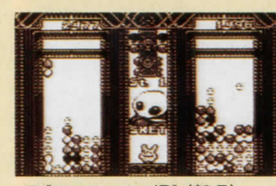
附錄 1 PLAYERS ZONE

附錄 2 Dreamcast Player 創刊號

◆出版／CINEASTE INTERNATIONAL LTD.
地址／香港灣仔駱克道 33 號中央廣場 7 樓
電話／2380-2223　傳真／2866-2618
電子郵件／cineaste@glink.net.hk
◆責任編輯／米奇
◆編輯部／JAMES WONG、FUKUDA、赤目黑龍、小健健、KOTARO、山寺良牙、AGENT X、MS、積奇、非洲、酒井明樹、古拉拉 _B、天草四郎時貞
◆特約筆者／喬丹、小琪、阿三、仁魂、HAJIME、LEYNOS
◆封面設計／JOAN
◆美術部／子濃、SING、ANDY LEUNG、KEN、JOAN
◆對日聯絡及市場發展／畑山哲哉
◆廣告部／吳學智 ATUS NG　電話：2511-8208
◆電腦分色／御印堂有限公司、EPS PRODUCTION LTD.、RED STAR GRAPHIC PRINTING.
◆印刷／凸版印刷（香港）有限公司
地址：新界元朗工業邨福宏街一號凸版印刷中心
◆發行／德強記書報社
地址：九龍長沙灣通州西街 1064-66 地下 B 座
電話：2720-8888

STREET FAXER II Turbo

TEXT BY: 小健健、米奇


■《PUYOPUYO通》(暫名)

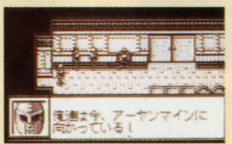


■《CRUZE LAST STAND》(暫名)


■《SD高達》(暫名)

■《DIGITAL MONSTER》(暫名)

■《GUNPEY》(暫名)


■《VAITZ BLADE》(暫名)

WONDER SWAN畫面初公開！！

在「東京GAME SHOW 98'春」被受注目的手提遊戲機——WONDER SWAN，現在有關方面把其遊戲畫面公開。這些遊戲分別是《PUYOPUYO通》、《DIGITAL MONSTER》、《SD高達》、《GUNPEY》、《VAITZ BLADE》、《WONDER上海》及《CRUZE LAST STAND》(全部遊戲名皆為暫稱)。除了《GUNPEY》外，全都是横向遊戲畫面來。

WELL，希望一些名作如《鐵拳》、《超級機械人大戰》及《電車GO！！》的資料快點公布就好了。(小健健)

■《WONDER上海》(暫名)

大作班底全力為PlayStation 2動工

正當大家期待着11月27日Dreamcast登場之際，這邊廂SCEI也不是完全沒有動靜的。最近就有消息人士透露，SCEI三隻非常暢銷遊戲——《我們的哥爾夫球》、《IQ》和《GT》的製作班底，經已着手於開發PlayStation 2軟件的工作，而且第一版本開發工具已經在他們手上，據説，在這套工具下開發遊戲不比Dreamcast的開發工具複雜。

據這位消息人士轉述有關的開發人員的意見，他們認為現在PlayStation 2的機能而言，是絕對可以壓倒Dreamcast的，而且更可以令用家有好像是過去由超任轉到次世代機時代一樣的煥然一新的感覺。

早前，在日本遊戲雜誌《FAMI通》中就有過一段很小的文章轉述一位看過PlayStation 2機能的軟件公司高層人員的説話，表示PlayStation 2的機能會是Dreamcast的100倍以上。這種説法雖然頗為誇張，但PlayStation的下一代會有針對Dreamcast的功能是誰也會相信的事實。據早前一些歐美雜誌的報道，SCEI現在正諮詢各大遊戲廠商的意見，問他們有沒有需要使用DVD-ROM，至於有沒有問及其他功能的必要性就不得而知了，但這樣的調查肯定是有利於他們設計新主機的。

現時估計，SCEI多數會在《FF VIII》發售的鄰近時間公布PlayStation 2發售的消息，一般相信，這部機會在1999年末發售。(米奇)

舊事重提

中文SATURN遊戲明年春陸續登場

已經有好一段時間沒有聽到有關中文SATURN遊戲的消息，等得大家都以為這件事就此作罷。不過，最近乘着Dreamcast技術説明會在台灣舉行，中文SATURN遊戲的消息又再次「死灰復燃」。據知，大宇製作的《仙劍奇俠傳》已進入最後檢查的階段，預定明年春季就可以面世；而精訊的《俠客英雄傳》也快將成MASTER ROM。



不過除此之外，另外還有些好消息，就是幾隻SATURN上受歡迎的大作——《櫻大戰》1-2集、《TACTICS OGRE》和《LUNAR 2 ETERNAL BLUE》都將會推出中文版本。這無疑是對SATURN迷的天大喜訊。據知，最先推出的中文化SS名作將是《櫻大戰》，預定會與《仙劍奇俠傳》差不多同一時期推出，售價會較現時的SS遊戲便宜，而配音方時仍會保留原本的日語配音(相信這會是現時《櫻大戰》迷的最大希望。)

為甚麼在Dreamcast快要推出的時候世嘉還要推出一系列中文SATURN遊戲？這相信是他們的亞洲計劃，一來據説SATURN在台灣數量也不少，二來以前世嘉在中國大陸也有過一段時間行貨發售，相信也有一定數量主機在國內。按這樣的情況看來，説不定世嘉會嘗試用種種方法向台灣和國內推銷手上餘下的SATURN主機哩。大家認為SATURN最後一隻遊戲會否是一隻中文遊戲(不太值得驕傲哩)？(米奇)

CAPCOM的手提遊戲機現已發售！！

繼任天堂開發有步行計裝置的手提遊戲機——POCKET PIKACHU後，CAPCOM也開發了有步行計裝置的手提遊戲機，這就是《爆走戰記METAL WALKER》。



在這遊戲內，玩者的步數，是會直接影響內裏那機械人的成長。而可以開發的機械人種類就超過20種以上。此機已於10月30日發售，售價是2480日圓。而機身顏色就分迷彩綠及迷彩茶。(小健健)

KONAMI推出新版本《WINNING ELEVEN 3》！！

在港極受歡迎的足球遊戲——《WINNING ELEVEN》系列，即將會有新版本推出，遊戲名為《WORLD SOCCER實況WINNING ELEVEN 3 FINAL Ver》。這可以説是今年夏所發售的《WORLD CUP FRANCE '98》的改良版，新版本除了把每個國家的選手由18名增加至22名外，更有新視點追加及可同國家對戰。而售價就是4800日圓，於11月12日發售。(小健健)



《FAMI通 DC》即將創刊！！

繼德間書店及SOFT BANK會出版Dreamcast刊物外，現在ASCII也會推出Dreamcast刊物，這就是《FAMI通 DC》。此書會於十一月三十日創刊，而發行書數就為四十萬本。售價就是550日圓。當然，在SEGA方面的全力支援及ASCII出版GAME書的經驗下，此書的情報及攻略水準不會令讀者失望。(小健健)

GAME BOY 新的周邊配件發表！！

這陣子除了任天堂不停把GAME BOY本體格新外，就連GAME BOY的周邊配件也發展得十分逢勃。之前就推出了好一些釣魚GAME的周邊配件，而12月11日，就會發售一個名為「BAR CODE READER」的周邊配件。玩者可透過這配件，繼而把BAR CODE DATA傳送到GAME BOY中。

而這個新的周邊配件是會對應一隻名為《BIRIDE GUN》的遊戲，玩者可利用各式各樣的BAR CODE，變成遊戲中的道具、魔法、必殺技等。當然，除了此遊戲外，日後還有可能對應其他遊戲的。(小健健)



新的瑪利奧遊戲12月登場

早前「STREET FAXER」曾報道過任天堂及HUDSON合作開發遊戲。現在它們的「結晶品」終於出世了，這就是N64遊戲《MARIO PARTY》。

這也是一隻以任天堂代表人物—瑪利奧為主角的遊戲。不過，它可不是一隻動作遊戲，而是一隻桌上遊戲。在這作品裏，最多可以容立4名玩者同時進行遊戲。而遊戲目的就是透過擲骰子來行格數，用以收集畫面上的金幣。當收集了20枚金幣後，就可去特定的地方換取星星，過版去也。然而此作品內更藏有50種迷你遊戲，令它內容更為豐富。而此遊戲會於12月18日發售，售價只是5800日圓而已。而任天堂在此時以這樣低廉的售價推出此遊戲，相信是希望它可以成為於日本新年時，給一家大細玩的親子遊戲。(小健健)



BEAT MANIA 3rd MIX 移植 PlayStation！！



PlayStation版《BEAT MANIA》推出只不過是過多月，想不到KONAMI已急及待的把剛在業務用遊戲市場推出的《BEAT MANIA 3rd MIX》移植往PlayStation。據知這個PlayStation版《BEAT MANIA 3rd MIX》仍是以2CD形式推出，其中一隻是音樂CD，可讓你放入去CD機內聽。而另一隻就類似PlayStation版《BEAT MANIA》的第二人隻碟，收錄了《3rd MIX》的新歌。

不過如果是這樣的話，由於第二隻碟是不可以獨立開GAME的，一定要用第一隻碟才可以。所以，莫非玩者一定要有PlayStation版《BEAT MANIA》，才可玩到PlayStation版《BEAT MANIA 3rd MIX》?！而此遊戲預定於12月發售，售價則未定。(小健健)

SNK與ATLUS爭奪美國貼紙機特許使用權

SNK及ATLUS的美國分公司—ATLUS DREAM ENTERTAINMENT曾經為美國的貼紙機特許使用權提出訴訟。ATLUS於去前三月，就以背景畫及人物照的合成技術，向美國IMAGE WARE SOFT WARE取得美國的特許使用權。而於去年十一月，ATLUS DREAM ENTERTAINMENT就向AMERICAN PHOTO BOOTH、SNK等日本及美國三間公司提出訴訟，理由是它們侵犯了ATLUS在美國關於照片合成技術的特許使用權。而AMERICAN PHOTO BOOTH更向ATLUS提出反訴訟。

而來到今年八月，ATLUS就跟AMERICAN PHOTO BOOTH庭外和解，更就有關的特許使用權達成協定。然而因為這兩間公司的和解，SNK就認為以上的訴訟已沒有繼續下去的必要。(小健健)

KONAMI精品店於台灣開置！！

其實KONAMI旗下的人物，好像《心跳回憶》中的眾女角在台灣的受歡迎程度也不低。然而，KONAMI人物精品店於台灣開置了，這店名為「KONAMILK」。而這間「KONAMILK」，是會設置於台灣精品販賣公司——JB社中的五間連鎖商店內。

而在10月20日，更於台北市內舉行了記者招待會。在這個記者會內，KONAMI及台灣JB社的負責人更舉行了簽合約儀式。在這個記者會中，擔任KONAMI的常務取締一職的永田昭彥表示，台灣只不過是最初的一步，之後還會考慮於亞洲各國發展銷售KONAMI旗下人物精品之業務。(小健健)





SATURN版《BIOHAZARD 2》中止開發！！

這邊廂CAPCOM就公布了於Dreamcast推出《BIOHAZARD》的新TITLE——《BIOHAZARD CODE:VERONICA》；那邊廂有關方面就公布SATURN版《BIOHAZARD 2》已中止了開發。而在最新一期《FAMI通》中，SATURN一欄已找不到《BIOHAZARD 2》的名字。看來這消息會令不少SATURN機迷失望。(小健健)

《任性桃天使！ 2》(暫名) 預定於99年3月發售！！

附有大量動畫片段的PlayStation遊戲——《DANCING BLADE任性桃天使！》，其續篇將於來年3月發售。而今次的容就有：繼續上回「鬼退治編」故事的「世界樹編」；及改編自日本民間故事「浦島太郎」的「龍宮城編」。

而今集當玩者完成了遊戲後，也是能看到附送的映像，不過這個模式還是在計劃中。然而有關方面還在公開招募創新的概念，最佳的概念當然會收錄在遊戲內。有與趣的朋友，不妨到http://www.konami.co.jp/kcet這個網頁看看。(小健健)

買記憶卡有禮品送！

專頁

各位PlayStation fans：

現在前往任何一間PlayStation Pro Shop，頑皮小子，Game Shop購買黃色或灰色記憶卡，均可免費獲得有型時款的日本記憶卡袋乙個，先到先得，送完即止。快D行動啊！

話說前一個星期日，三號台風下的龍堡國際賓館，人頭湧湧，原來係Capcom 98 勁 Game 新世紀！我地展出了多個Capcom PlayStation 版遊戲，如Capcom Generation 1至5，Biohazard震版及導演版，以及Pocket Fighter，私立Justice學園，洛克人等等，吸引了不少朋友試玩。會場最令人注目的還有"少年街霸世紀戰"，本公司有位同事自告奮勇，點知----第一個回合已敗下陣來，令我地的發財大計落空了！其它，還有香港版長髮Leon真人現身，更令人驚訝不已。決賽時，主辦單位宣佈由"梁浩思"主持，彈出來的卻是梁思浩，原來叫錯名啫。整日的活動，因為打風關係，仲多咗人添！



PLAY STATION PRO SHOP 榮遷之喜

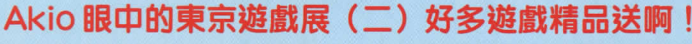
原裝遊戲迷一大喜訊！PLAY STATION PRO SHOP已於十一月一日正式遷入一間更多的舖內，地方足足有1480呎！在原有的試玩機之外，還加入了「本週 TOP10 排名榜」、「GAME LIBARY」和「INFORMATION COUNTER」。此後，在帶給玩者最新最快的遊戲之餘，PLAY STATION PRO SHOP更能夠提供一些GAME的資訊給大家了。當日場面十分熱鬧，連PARAPPA THE RAPPA也有到場呢！

另外，SCE將會為電車GO2 PS版的推出，在PLAY STATION PRO SHOP舉行宣傳活動，詳請請留意PLAY STATION專頁的報導。

PRO SHOP 新地址：

銅鑼灣皇室堡十樓 SHOP 1





Akio 眼中的東京遊戲展（二）好多遊戲精品送啊！

第二日，我哋一早去吃了不太好味的日本納豆作早餐，就入會場了。幕張展覽館開晒八個場館，真係由頭行到未都氣喘。

但唔緊要，有數之不盡的「天使面孔，魔鬼身材」的模特兒小姐，笑容可掬向我派發資料，然後耐心地、熟練地向我介紹遊戲的內容，玩法等資料，甚至手把手教我打新game添！又靚又專業，四萬咁口保持八個小時，又不停講野，著得鬼火咁性感美麗，咁樣的靚女在Game Show俯拾皆是（我諗最少有三







百人），令人目不暇給，頭昏身熱，有些發夢的感覺。更令人印像深刻的是，專職負責撿拾地上垃圾的「清潔女朗」，都是穿著漂亮制服的美少女。日本人的確有一手，任何野都做到 Perfect，抵佢成為亞洲經濟的大哥大。

除著咁多養眼的小妹之外，小弟都有做正經野咖。第一個捧場的當然是自家的SCEI攤位，就在入口處的第一個攤位，非常醒目地的是「PocketStation」，以及SCEI年底大作「I.Q. Final」，「古惑狼3~噗！世界一週」。歌舞連場，「PocketStation」是五六十個可愛的小學生，戴著「PocketStation」唱出主題歌，及跳舞，令人感受到歡樂的氣氛。她們更下台來，向在場記者介紹點玩，想不到六七歲的小女孩，不但能歌善舞，而將產品資料倒背如流，成個開發部技術員一樣。她們一點都不怕羞，主動攬住D大人影相。

這次Game Show展出了三百隻遊戲左右，包括各種機種，其中二百多隻仍然是PlayStation的遊戲，幾乎所有大小廠商的重點推介，都是年底及出年初推出的PlayStation遊戲。各大廠商的攤位主題都是PlayStation的新遊戲，Taito的「電車GO！2」(有好多靚女姐姐帶你到火車一樣的地方試玩); Namco的R4（好多性感賽車女郎大跳勁舞），Capcom的少年街霸（所有遊戲人物都有齊真人扮演），Genki的玉繭物語（播出遊戲畫面和宣傳單張），Hudson的炸彈人，Square的太空激鬥Ehrgeiz，當然唔少得「陸行鳥不可思議之迷宮」，及「FF8」的畫面公開，Bandai則有機動戰士馬莎之逆襲，Konami的幻想水滸傳(有精美畫冊)，等等不能盡錄(由於PlayStation新作超過二百多個，這次只介紹了不到十分一)，你係咪已經急不可待，想帶晒所以呢地勁作返屋企玩呢？

Akio有好野介紹！以上介紹D大作全部都是行貨，以特惠價帶給香港fans（你地唔晒買貴價水貨啦！），而且還有日本fans都流晒口水的特別亞洲版（跟碟有禮物送，但售價和齋碟一樣，日本都冇得買架！），詳情下次公佈。

當然，小弟去到東京仍然不忘長期支持本專欄的各位老友記，所以小弟千辛萬苦半騙半搶，出賣色相，排隊打尖，徒手拎番口黎一批Game Show精品，你地雖然冇機會去睇show，一樣可以得到精美的最新Game Show精品

SCEI 十二月新作試版碟
Taito 的電車Go！2紙扇

Square 畫冊（有FF8，陸行鳥，Another Mind，太空激鬥Ehrgeiz等過膠精美貼紙，可貼手提/記憶卡）
Konami Magazine（介紹幻想水滸傳，Silent Hill，「Dance！Dance！Dance」等）
角川書店透明彩色File

呢D香港冇咖！你唔想做老襯，去幫襯D無良商人，快D寫信嚟啦！。請填妥下列表格，寄回香港灣仔駱克道33號中央廣場7樓，封面註名「PLAY STATION專頁送大禮」，名額有限，先到先得。

表格

姓名：________________

身份証號碼：________________

聯絡電話：________________

地址：________________

____

SCEH信箱回覆

多年來祗在幻想，現在終於有機會了。

Akio先生：

你好！首先我要多謝你們在香港成立代理，還給我們來信反映，並盡量替我們達到要求，實在非常高興。本人最大的興趣就是打機，我從十多年的打機旅程中產生了許多的幻想。

本人自從買了震動手制後，發現此產品非常有趣又實用，尤其在玩Metal Gear Solid更是出色（竟然想念用手制替麻痺了的手醫治)。后來小弟想到一個有趣的建議，該手制可以感應玩者震動的手制。而震動的意思是一個能測量水平之類的東西，手制不在水平狀態就能感應到。最后真的很希望能刊登，及能夠讓日本廠方看見，並考慮我的意見。

我還希望那手制能感應不同分貝的聲音。

我是支持正版的，原本拍了一些証據的，但菲林還未用完，所以沒有一起寄來。

預祝你們在香港能得到空前的成功及消除所有翻版，乾杯！

佬

佬君：

你的幻想能力的確好利害，所以小弟我都介乎明與不明之間。

但你都算有幽默感，例如抬頭"多年來祗在幻想，現在終於有機會了"，及最末的"乾杯"，都令到我地看得好開心。

而你的幻想和建議，我會翻譯給日本總部的同事看，希望他們明白啦。

我地的工作剛剛開始，翻版仲未消除，革命尚未成功，所以依家都唔會乾杯住。

Akio覆

如果您有任何意見，或心中不吐不快的批評，建議，請寫信來：尖沙咀郵政信箱91582號 Akio Hong（SCEH）。



《SPIKE OUT》的革命性與SEGA業務用遊戲在港的市場狀況

TEXT BY: 小健健

《SPIKE OUT》可説是近期受觀迎的業務用遊戲之一，在遊戲機中心內不難見到玩者把一袋袋的一元硬幣放在機面上「跟機」，不其然令人想起六、七年前《STREET FIGHTER II》的盛況。不過，SEGA的業務用遊戲很久也沒有在港這麼受歡迎了。到底為何一來到《SPIKE OUT》，大家又會熱衷起來？究竟這遊戲有甚麼魅力及過人之處？還是SEGA在遊戲製作上起了甚麼變化？在這裏我會為大家探討探討。

SEGA業務用遊戲在港的「光輝時代」

回想起SEGA業務用遊戲在港的「光輝時代」，應該就是九十年初那《VIRTUA COP》、《VIRTUA FIGHTER 2》及《DATONA USA》的時代。當時SEGA以純熟的多邊形處理能力帶給玩者很大的驚喜，再加上獨特的操控感覺及富創意的遊戲性，令到它們在香港遊戲機中心內，有一定的佔有率。亦成了SNK及CAPCOM那2D格鬥遊戲比拼之外，玩者的另一個選擇。

SEGA遊戲創意欠奉？

不過為何SEGA遊戲不能承繼這個熱潮、繼續受玩者歡迎？以我所見，其中一個原因就是SEGA的業務用遊戲雖然畫面極為華麗，但創意方面卻越來越少。反觀在九十年代中期，KONAMI、NAMCO等遊戲廠商對於開發新類型、具創意的業務用遊戲可説是不遺餘力。好像包含各式運動的體感遊戲、一些考智又考力的迷你遊戲等等，都給玩者耳目一新的感覺。雖然SEGA在體感遊戲熱潮的推動下，也推出個數隻這樣的遊戲，但相比之下，除了隻《SEGA BASS FISHING》外，少不免給人跟風的感覺。而且在其他類型的遊戲上，好像賽車、動作遊戲等，除了畫面外，給玩者的新鮮感還是不大。





香港玩者口味的不配合

另外，在遊戲機中心轉形的情況下，越來越多非機迷也成為遊戲機中心的顧客，而且一些易玩易學又有趣的遊戲也越來越受歡迎。好像迷你遊戲大集會的《比西霸希》系列、考你節拍的《BEAT HANIA》系列、甚至是玩接龍找錯處的《MEGA TOUCH》等，都是近來十分受歡迎的遊戲。而它們的共通點是易學易上手（雖然未必易精），玩者不需在遊戲系統上鑽研，一入錢就可以玩得一大餐。

但反觀這些年來SEGA所推出的業務用遊戲，由遊戲概念以至包裝，除了新意欠奉外，大都不能突破機迷的框框，（而且是日本方面的機迷）未能令到它們容易被大眾玩者所接受。再加上香港的機迷，大都不甚喜歡學習一個全新的系統，最理想的就不過於在舊有的系統上加點點新意，令它既有新鮮感之外又不會太難上手。（例如《STREET FIGHTER EX》，有多邊形街霸人物及可使用SUPER CANEL就是新意，而且可用回《STREET FIGHTER II》的戰法令玩者極易上手）

所以對於香港來説，擁有全新遊戲系統的遊戲、又或者系統過於難學的話，（《CYBER TROOPERS 電腦戰機VIRTUAL ON ORATORIO TANGRAM》就是一個好例子）都是很難大受歡迎。這也可以説，SEGA遊戲這幾年來推出的遊戲，不太合香港玩者的胃口。

SEGA遊戲，價錢太貴

其實我們看看這幾年的SNK遊戲，越來越以格鬥遊戲為主，而且遊戲系統本身也越來越嚴密，玩者要掌握的話，所花的心機也不少。由於遊戲系統比較複雜，在香港機迷口味的影響下，所以它很多遊戲的壽命也很短，其實除了《KOF》系列外，很多都會在推出後兩、三個月就被淘汰。但SNK遊戲仍在遊戲機中心有一定的佔有率，就是因為它們夠便宜，只要有MVS底板在手，數千元就可賣塊遊戲卡帶回來做生意。雖然很多遊戲的壽命也較短，但由於夠平，要回本變得不是那麼難。

反觀SEGA的業務用遊戲，動不動就要十多萬一部，有時更要連同專用機殼一同購入，令老闆所冒的風險大大增加。再加上剛才説過SEGA出了很多不大適合香港玩者口味的遊戲，在歸本難，價錢又貴的情況下，令很多老闆都不肯置入SEGA的業務用遊戲，令它們在遊戲機中心的佔有率大為下降。

分析《SPIKE OUT》的革命性

終於來到講邁今回的主題——《SPIKE OUT》了。唔，我主觀地覺得，從遊戲性以至世界觀，《SPIKE OUT》是：「3D版的《FINAL FIGHT》！！」大家都是在一個甚具美國街頭風格的版圖中，用拳腳跟街上的流氓打到落花流水，有時又可以拾取街上的武器，以增加攻擊力。而且兩者都非常講求合拍，各打各的可會事倍功半。所以這不是一隻難學的遊戲，就算是初學者，投了錢跑了進去遊戲世界內，也可以拳拳腳腳的打下嘍囉，有空時儲儲氣的再一擊把敵人打到老遠地耍樂一番。（當然要使出一些多HITS數的COMBO的話，可要下番苦工啦）而且要去到第一個波士也不是太難。多打兩局就可把系統熟習過來。

不過在這個易上手的遊戲系統中，它也給玩者一個很大的驚喜，就是玩者可在不受同伴的限制下，在一個幾可亂真的超細緻版圖中全方位自由走動，再加上在版圖設計上刻意營造的空間感（AREA 2的商場就是一個好例子），的確是給玩者眼前一亮的感覺。所以，綜合上述兩點，《SPIKE OUT》是一隻令人眼前一亮的遊戲，只看畫面很多人已躍躍慾試。再看看操作，又不是太難上手，（起碼知道自己在做甚麼）玩起上來投入感大增。如是者我們就被吸引了，繼續投銅板去也。再加上可以4 PLAY通訊對戰，令它成為一大伙朋友一起遊戲的好媒介。當然你可以説玩賽車遊戲也可以，但有通訊性能的賽車遊戲已見慣不怪，已不是甚麼新意了，而有通訊對戰功能的ACTION GAME卻是只得它第一隻啊。所以，《SPIKE OUT》就可以在港受歡迎起來。

以上就是我對香港業務遊戲市場的點點見解。若果大家有不同的意見，歡迎各位來信指教指教。

新 GAME 介紹

10 .... EHRGEIZ
11 .... 盜墓者 3 TOMB RAIDERS III
12 .... 蒼鋼之騎兵
12 .... LITTLE DREAM
13 .... GRADIUS IV 復活
13 .... SPEED MANIAC
14 .... FINAL FANTASY VIII
16 ..... ARMORED CORE MASTER OF ARENA
18 .... POCKET MUUMUU
20 .... 世嘉三四郎真劍遊戲
22 .... 薩爾達傳說～時之洋笛～
24 .... LET'S SMASH
26 .... STRIKERS 1945 II
28 .... TRUE LOVE STORY 2
30 .... AFRAID GEAR
32 .... AZITO 2
34 .... FALCOM CLASSIC 2
36 .... 機動戰士高達 基力之野望攻略指令書
38 .... MARVEL SUPER HERO VS STREET FIGHTER
41 .... ACCLAIM 新 GAME
44 .... 新世紀 EVANGELION
45 .... 宇宙戰艦 大和號～遙遠之星依斯達露
46 .... 感應少年 PSYCHO MEDDLER EIJI
48 .... 悠久幻想曲 ENSEMBLE
49 .... DEVICEREIGN
50 .... 迷宮商店會 初會傳說之劍
51 .... 心跳回憶 DRAMA 系列 VOL.3～出發前的詩～
52 .... 遠久之絆
53 .... 森高千里東京狩獵行
54 .... 雪割之花
55 .... VIRTUA CALL S
56 .... DIGITAL FIGURE 依娜
57 .... 全超級機械人大戰電視大百科
58 .... 御意見無用 II
59 .... STREET BOARDERS
60 .... 雷弩機兵 2
61 .... ROX
62 .... GREAT HEAT
63 .... 封神領域 ERTZVAJU
64 .... POP N' POP
65 .... 新世紀 GPX 高智能方程式 新的挑戰者
66 .... 頭文字 D
67 .... TEST DRIVE 5
68 .... BOYS BE...2nd SEASON
69 .... MTB DIRT CROSS/I.Q. FINAL
70 .... LSD/ 聲明

製造商：SQUARE
售價：5800日圓
FIG／MEM／2P
發售日期：12月17日
記憶：未定

文：赤目黑龍

EHRGEIZ 充滿趣味的QUEST MODE大公開

格鬥之外另類風味

如果大留意報道的話，一定會知道SQUARE的3D格鬥遊戲《EHRGEIZ》將會在Playstation之上推出，不過，除了精采的格鬥之外，原來在《EHRGEIZ》之中，還有一個更加精采的遊戲模式，這便是像《TOBAL No.1》之中的「QUEST MODE」了！

自從《TOBAL No.1》推出之後，其精采的QUEST MODE大獲好評，所以在新遊戲《EHRGEIZ》之中，也加入了這個受歡迎的遊戲模式。這次在《EHRGEIZ》之中的QUEST MODE，主角是Playstation版的原創人物——增田光司。

若要説QUEST MODE的故事內容，便要先講述在50年前，在德國一座古堡之內，「EHRGEIZ」被發現開始……在古堡之中被發現的秘石塊，成為了「EHRGEIZ CHAMPIONSHIP」的獎品，而這個獎品已經連續三次落入增田光司的手上，而他受到這EHRGEIZ的引導，來到了一個遺跡之前，可惜在這裏他受到「紅蠍子」的攻擊，之後他回到「EHRGEIZ CHAMPIONSHIP」的總部，他將「EHRGEIZ」交給女兒之後，便和同伴古莉雅（クレア）一同來到一條古怪的村莊找尋所有謎的真相……

充滿神秘的村莊




■記着要調查村莊中的一切。


■這地方是……

今次唔打拳腳交？！

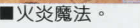
大家切勿誤會，在《EHRGEIZ》的QUEST MODE之中，增田光司不會像《TOBAL No.1》之中的只是打「拳腳交」，因為在《EHRGEIZ》之中，大家會看到真正的「RPG世界」了，增田光司會拿着劍和盾，與迷宮世界之中的怪獸對抗。

在一般的遊戲模式之中，相信大家已對一般的格鬥玩得厭了，所以在QUEST MODE之中，玩者是要用劍攻擊怪物的，這是比較新鮮的。劍是用攻擊的，而盾便是用來防衛的，有了劍和盾，增田光司便有足夠能力和怪獸戰鬥了。在QUEST MODE之中，劍和盾是非常重要的物件，然而，他們也有不同的款式的，當遊戲一直的進行着，經過不同的地點，主角亦會得到新的盾和劍，而且更可以得到鎧甲，得到這些新道具的幫助，增田光司便有更佳的攻擊力和防禦能力。

除了劍可以作攻擊之外，其實在QUEST MODE之中，主角更可以使用不同的魔法攻擊怪獸，而魔法共有多種，其中包括冰和雷魔法，這些魔法的能力會隨着增田光司的LEVEL上升而增強，由單體攻擊變成集體攻擊。



■多種不同的劍、盾、鎧的組合。



■火炎魔法。


■雷電魔法。

怪獸多元化

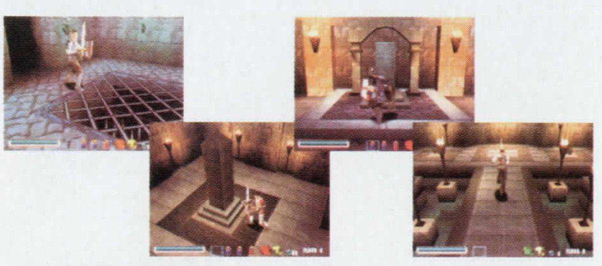
在《TOBAL No.1》之中，那些怪物其實也算是相當的不錯了，不過在《EHRGEIZ》之中，怪獸的種類便更多了，而且比《TOBAL No.1》更富RPG色彩，其實，在敵人之中除了真正的怪物之外，更有大小不同的猛獸，就連在RPG世界之中極其「出名」的寶箱怪也會出現在《EHRGEIZ》的QUEST MODE之中，相信就算不愛玩格鬥遊戲的玩者，也一定會被這QUEST MODE深深吸引着的呢！


■大家還記得這些怪獸嗎？

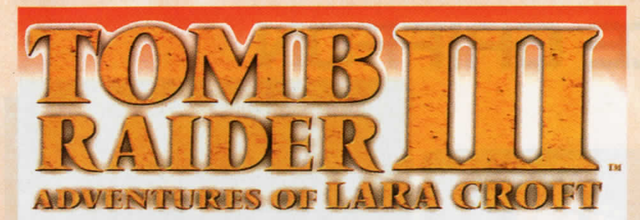
比《TOBAL》更精采的解謎

就算未進入真正的遺跡之前，單是在村莊之中已經有非常多的謎要玩者解開的，村莊之中一些的房屋，而最令人感到懷疑的便是村莊中的「井」，當然，在井之下一定是別有洞天的……

在進入遺跡之後，玩者便會見到更加多的謎，因為在QUEST MODE之中玩者會在迷宮之中遇上不少的陷阱，玩者必定要非常小心；除了陷阱之外，玩者亦要留意一些在迷宮之中的石碑，因為在這些石碑之上大多數會刻有文字的，如果解不開這些文字便不能繼續前進了！


■大家能夠解開所有的謎嗎？

BY：天草四郎 時貞



以尋找四顆不可思議之石為目標～

《盜墓者 III》

TOMB RAIDER III~ADVENTURES OF LARA CROFT

以下全部皆是開發中圖片

著名作品《盜墓者》最新作《TOMB RAIDER III~ADVENTURES OF LARA CROFT》終於決定移植到PlayStation了；今次在日本代理的公司，就是有名廠商ENIX作代理，這組合是否有點新鮮呢？我們現在就為大家公開出開發中的圖片吧！



◆這就是《盜墓者III》的CG OPENING

◆利用新系統在瀑布處跳躍，相當驚險呢！

<加入了的新動作>

在《盜墓者III》當中，當然是少不了一些新的動作，例如踢破門鎖、用盪繩子等等，不過前作的前滾方向轉換、站立自轉方向轉換等等，都會有所改良。至於另外的新加動作，以下就會為大家一一列出。

DASH：前作的移動方法一共有慢步與及走，不過在今作中就新加進了快跑系統，不過這一種快跑只可以持續二至三秒左右，大家要注意了。

◆有了這一種快跑的話，就算被巨石所追也不必這般慌張了！

蹲下：這就是大部份動作遊戲都擁有的蹲下系統，大家可以利用這一個新的系統來避過如飛箭等的攻擊，取得重要的寶物。

◆有一些地方是必須要靠蹲下來避過陷阱的，就正如這裏一樣。

爬：在上一作中可以作出前滾，今集當你在蹲下了的時候，就可以移動身體，成為爬行的狀態。



◆當遇上了如這一些半開的鐵閘時，爬行這一個新系統就大派用場了。

水中的攻防：在前兩集於水中的行動的確有限，不過在今作當中，大家可以在水中作出機槍射擊與及防禦動作；這樣來說，在水中會出現的敵人是否會更加多呢？



◆今次在水中可以作出自由攻擊及防守，這的確令到在水中的自由度更加高。



◆當去到了這一些地方，就要靠這一個新動作來渡過了；

猴子盪：最後一個新加的動作，就是猴子盪了，角色可以用手抓着天花版上方的柱狀物體，像一隻猴子般盪過去目的地。

◆不過行動相信會稍慢。

<遊戲中的版圖>

今次遊戲中一共會分開五個版圖，



◆LEVEL 1——印度：在森林中的一所神秘寺院。



◆LEVEL 2——倫敦：於一所古舊的建築物。



◆LEVEL 3——內華達：處於一個一望無際的沙漠當中。

◆LEVEL 4——南太平洋之島：在一個住着神秘部族的島上戰鬥。



◆LEVEL 5——南極：這就是藏着不可思議之石秘密的地方了，在這裏會時常出現突如奇來的暴風。

<新的視覺效果>

在《盜墓者III》中，畫面的質素當然是會高出許多，其中當然是少不了一些天氣變化，尤其是落雪及下雨、草地被風吹過等等，今次的視覺效果將會更加真實；另外更細緻的會有雀鳥飛過及雪上留下的腳印等等，相信大家將會更加喜歡這一隻驚險刺激的冒險遊戲。



◆充滿了霧的通道。



◆被火燒着了的屋子的確更加真實。

製造商：PANTHER SOFTWARE　發售日：99年春
售價：未定　容量：GD-ROM
STG/MEM/對應通訊機能

TEXT：J.J

蒼鋼之騎兵 SPACE GRIFFON

在DC上重新製作的PS初期作品

95年1月，PS推出初期發售的3D動作射擊遊戲《SPACE GRIFFON VF-9》剛剛公布將會在DC上再度登場。玩者要控制着可變機械人VF「鷹頭獅GRIFFON」，前往調查突然失去聯絡的月面最大建築物「HAMLET」，鷹頭獅在遊戲中可作「格鬥COMBAT」、「突擊ASSAULT」及「巡航CRUISER」的3階段變形，每種形態各有不同的攻擊力及防禦力，有時甚至連形態亦會因應狀況而有所改變。

這遊戲的故事性在PS版時已有一定的水準，這次DC版當然會有所增強；除了圖版及敵人等所有畫面從新製作外，動畫部份更從原畫階段重做，水準直迫OVA級數，加上用回PS版時的著名配音陣容，絕對不容錯過。

這遊戲在今次的DC版中會追加通信對戰機能，讓各位能選擇自己喜歡的武器與陌生的對手戰鬥，除了過往利用對戰線的通信對戰外，估計在DC版中還可能發生多人同時混戰的場面。











製造商：PANTHER SOFTWARE　發售日：99年春
售價：未定　容量：GD-ROM
AVG/MEM

TEXT：J.J

Littledream 小小木偶夢

個人類與玩具共存的世界

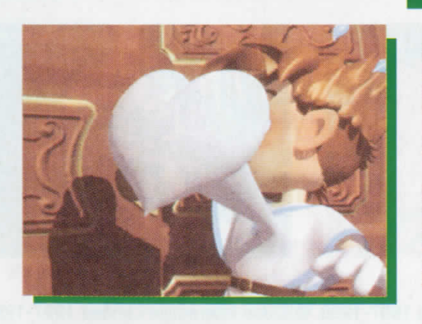
另一個由「PANTHER SOFTWARE」在DC上所推出的，是這個以木偶為主角的3D動作冒險遊戲《Littledream小小木偶夢》。在遊戲的舞台「童話國」中，主角查理是位每天都演出木偶戲令小孩子們得到歡樂的木偶，而他的心願則是「希望有一天能成為人類」，最後他這個願望傳到了童話國女神的耳中，女神決定讓查理得到了生命，在得到了自由之後，查理便和小妖精一起，在這個充滿新奇事情的世界冒險一番。

女神除了查理之外，亦會令一些他認為優秀的玩具得到生命，所以在童話國之內不單有人類，木偶、玩具車或錢箱也是這裏的一分子。











新GAME介紹

TEXT BY: 小健健
拍攝、協力: 古拉拉_B、維也納
鳴謝: 遊戲機城

KONAMI 最新街機遊戲速報!!

早陣子在灣仔的遊戲機城，就設置了兩部新的KONAMI 業務用遊戲，它們就是射擊名作之續編——《GRADIUS IV 復活》及另類型的賽車遊戲——《SPEED MANIAC》。而《SPEED MANIAC》更是開發中的版本來，還未正式推出市面的。事不宜遲，就讓我為大家介紹吧。

名作之復活!!《GRADIUS IV 復活》

一個蠻有意思的副題名。說起來，《GRADIUS III》推出至今已相距9年。在開發技術不斷進步的情況下，雖然今集的玩法跟之前都是大同少異，(應該說是沒有分別)但在畫面表現上已給人眼前一亮的感覺。

新作 CHECK POINT 1! 裝備選擇追加!!

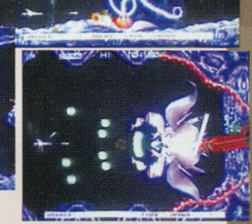
在《GRADIUS III》中，給玩者的裝備選擇只有4種，而來到今集，就追加了2種裝備選擇。而新追加的武器就有VERTICAL MINE、ARMOR PERCING、FLYING TORPEDO及TWIN LASER。另外，玩者選那種裝備也好，也可自由選擇防護罩類型。(即是前面有兩個波波的SHELD及把全機包住的FORCEFIELD)

新作 CHECK POINT 2! 超華麗的畫面!!

雖然今集還是一隻2D射擊遊戲，但照畫面來看，這遊戲應該是利用3D技術來開發。好像在第一版中，會出現一些液態金屬的東西，而些還會生出龍頭來。而這液態金屬的表現就跟《VIRTUA FIGHTER 3》中的DURAL有非常近似的效果。另外，遊戲中還有其他效果如霧、多邊型變色兼變型等，皆是近期射擊遊戲中少有的。總之，一看遊戲畫面，包你覺得驚訝。







給你炒個稀巴爛的賽車遊戲!!《SPEED MANIAC》!!

有時KONAMI的賽車遊戲可會給你無限驚喜。自上次那個有手動制動器的《RACING JAM》後，今次就來個給你交通意外感覺的《SPEED MANIAC》。看來又蠻有趣的，且看它是玩甚麼的吧。

怎樣玩的?

首先在7款汽車中，選擇一架用來出戰。(其中更有大巴及大貨車~)選好車後，就可在歐洲、日本及美國這3條賽道中選一條挑戰之。不過這裏說的「賽道」，並不是真正用來賽車的「賽道」，而是城市中大街及高速公路! 當然還有其他「閒雜車」在阻路。而玩者的目的，就是跟其他4架參賽汽車鬥快去到終點。





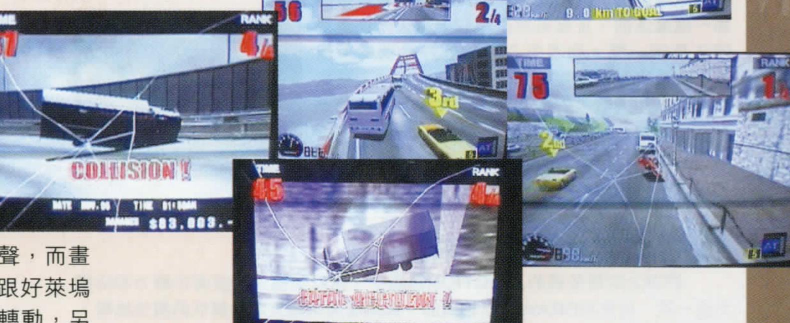
好玩CHECK POINT 1! 橫衝直撞任縱橫

這賽車遊戲好玩的地方，就是可以讓你在街道上橫衝直撞，把那些「閒車」如的士、私家車甚至電單車撞開!! 有時又可以挑戰自己的技術的，用極速在對頭車中穿插。再加上有時更會有警察叔叔追捕你，還有氣氛緊張的《生死時速》式背景音樂，令你深信自己是個逃犯。WELL，整個遊戲又真是充滿了好萊塢FEEL呀。



好玩 CHECK POINT 2! 交通意外大特寫!!

在這些地方橫衝直撞，少不免會跟其他車有碰撞。而在這遊戲內，只要你一「炒車」，喇叭就會發出一把女性的慘叫聲，而畫面更會以另一個角度重播你的「炒車」過程。(而且這角度又是跟好萊塢電影用的很相似)另外，當「炒車」時，那個軚盤更會突然猛力轉動，另你感到好像真的撞了車一樣。



發售日：未定　發行商：SQUARE
價格：未定
RPG/MEM

TEXT：古拉拉_B

Final Fantasy VIII

第一期待作續報！

新系統解明編

JUNCTION的詳細

上次為大家解釋了JUNCTION系統的大概用法，就為大家介紹一下對應的魔法種類和實際用途吧！

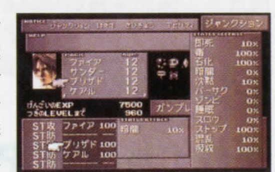
「JUNCTION」其實是系統的名字，也是其中一種能力(ABILITY)，可以讓玩者自行調教角色的能力，除此之外還包括其他的能力的(詳見第八十六期《遊戲誌》)。JUNCTION和裝備是兩回事，但是性質上有點相似。裝備是將武器和防具交給角色使用，而JUNCTION就是將魔法附在角色身上。兩者都可以令到角色的能力提升，但是要補充上期的一些地方：

1) JUNCTION(攻擊力、防禦力等等)是GUARDIAN FORCE的其中一個能力，可以讓玩者將魔法附在角色身上而將他／她強化，或者補充基本能力(STATUS)上的不足，而不會改變角色基本的能力。

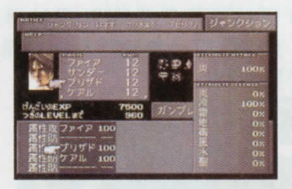
2) JUNCTION了的攻擊力只會帶有一種的屬性

3) JUNCTION可以將多於一種的魔法附在防禦力上，而令到角色對該屬性的攻擊傷害有更高的防禦力甚至可以無效化。

4) 除了對屬性攻擊力和防禦力，亦有對特殊狀態的攻擊力和防禦力。(詳見下表)



在JUNCTION系統中，玩者可以自行決定附在攻擊力、防禦力和特殊攻擊防禦的魔法數目，最高是100個。魔法的數目會直接影響能力的高低。而不同的屬性或者對抗的屬性(例如火和水)是不會互相影響的。在攻擊力上只可以附一種魔法，而在防禦力上就可以附三種的魔法。在特殊狀態上數目亦是一樣的(一攻三防)。當附了100個魔法在某一類的能力時，對應度便會增至100。不過這個未能確定會否因等級而異(意思是等級提昇後所需的魔法會更多)。



暫時在已知的系統資料中，除了攻擊力和防禦力之外，體力、速度等等能力都可以配合JUNCTION的，而「裝備」了G.F.之後能力也會有所改變。詳細的資料，請留意日後的公佈。

註：代表魔法是在歷代《FF》中出現過的魔法，並非已公佈遊戲中可使用之魔法。

屬性一覽

名稱	解說	代表魔法(註)
炎	將敵人燃燒	ファイア
冷	令敵人結成冰塊	フリザド
雷	利用自然的電力給予敵人傷害	サンダー
地	改變地殼，令敵人陷入地面出現的裂縫而受傷	クエイク
風	將風向改變，造出真空狀態將敵人割傷或吹飛而受傷	エアロ
水	令水沖向敵人而令他們受傷	リバイアサン(召喚魔法)
聖	使用神聖的力量，能給予不死物極大的傷害	ホーリー

除了以上的魔法屬性之外，還有一些「無屬性」的攻擊魔法，例如「メテオ」、「グラビデ」等等，不過這次得到的資料中暫時看不到這一種屬性。

特殊狀態一覽

名稱	解說	代表魔法(註)
即死	不論體力、等級，敵人會在一瞬間死亡	デス
毒	令到體力慢慢減少、或者將敵方身體上的細菌變大而令敵人受傷	ポイスン、バイオ
石化	不論體力、等級，敵人會在一瞬間變成石頭，近乎死亡，但回復正常後體力和原來一樣	ブレクガ
暗闇	令到敵人暫時失明，減低命中率	ブライン
沈默	令到敵人暫時不能唱出呪文、使用魔法或者召喚魔獸	サイレス
狂化(バーサク)	令到角色不受控制，只會作出攻擊行動而且攻擊力大增	バーサク
變屍(ゾンビ)	令到角色變成不死物一樣，體力不減，但是不能使用回復體力的道具或魔法於該角色上，否則會減體力	無(敵人特殊攻擊之一)
睡眠	令敵人進入睡眠狀態，不能進行攻擊或者行動	スリップ
緩慢(スロー)	令敵人的速度及動作減慢	スロー
停止(ストップ)	令敵人停止，不能行動	ストップ
混亂	令角色不受控制、不能給予指令，但角色會攻擊、使用魔法等等	コンフュ
吸收	將敵人體力(HP)或魔力(MP)吸為己用	ドレイン、アスピル

DRAW(ドロー)的奧義

1) 了解敵人的屬性





記得大家在體驗版時都試過抽取(DRAW)敵人的所使用的魔法吧！當是可以選擇要那一種的，然後可以再選擇即時使用或留待下次再用。不過原來第一次面對敵人的時候，是不可以選擇那一種魔法的，正確來說是不知道敵人所使用的魔法是哪一種。這看來不是一個好息消呢。但是，如果可以知道敵人所使用的魔法，換句話說便是可以知道敵人的屬性了。例如敵人使用的是火屬性魔法，便應該用冰屬性的魔法去對付，不過俗語有云「不可一本通書看到老」，同一個弱點未必會永遠出現的，原因是甚麼？看看下文有關怪物的介紹吧！

2) 強化自身的力量來源

記得之前提及過的JUNCTION系統中，可以用魔法來提高攻擊力和防禦力這一點，就是和DRAW息息相關的。如果能夠將敵人攻擊屬性的魔法抽取，然後放在防禦方面，防禦力簡接地便會增加了。同樣，將魔法放在攻擊上便可以將攻擊力簡接地提昇。

怪物登場編

怪物種類

現在能夠知道的怪物，除了在體驗版出現過的之外，還有一些估計是敵人的怪物。



新登場的怪物之中，只有ディノス是在之前的遊戲中出現過，相信將來會有更多的新怪物登場。

CHARACTER DESIGNED BY：Tetsuya Nomura
※畫面全屬發開中的畫面

怪物的進化

以往《FF》系列遊戲中的怪物（平面版本中）都是以顏色來識別級數的（樣子是一樣的，只是顏色改變了）。而且怪物的能力和等級都是固定的，所以會有「儲EXP儲到悶」的情況。不過這次的《FFVIII》一改以往傳統，不單止我方角色會昇級，怪物也會有強化。系統有點像《SAGA》系列，當我方的能力提高時，敵人也會對應地增強，而且特殊能力也會有所改變。幸好所得到的經驗值是會根據怪物的等級而定，而能夠DRAW的魔法也大致是相同的。

例：サンプル

第一段　POWER BOMB

將我方角色其中一人捉住，然後大力的敲在地上造成傷害。（有點像投技）

第二段　DRIBBLE

POWER BOMB的強化版本，將我方角色其中一人變成球狀，再猛烈敲打。

第三段　SHOOT

將我方角色其中一人變成球狀，然後將他／她射向其餘角色給成傷害。

人物編

新登場之二人

活潑跳脫、十分像廣末涼子的～Selphie Tlimitt

年齡：17

身高：157cm

三圍：不詳

體重：不詳

使用武器：雙節棍





Selphie應該是GARDEN軍校的學生之一，天真爛漫，從髮形可以看到這點。但是戰鬥時的樣子卻十分認真（照片中她的架式），而且使用東方味的武器。這會否意味着她的職份會是代替了《FFVII》的ユフィ嗎？雖然她的陽光味令人感覺十分舒服，但她有一個缺點，就是「説話不經大腦」，經常有出人意表的言論，令人十分尷尬……幸好，她有很強的責任感。（那不會很辛苦嗎？）

予測：估計她是屬於遊戲中不可缺少的一種角色，「在平時帶給大家歡樂，在緊急事件中輕易地解決問題」，不過看來她沒有這樣的大能啊～（笑）。筆者感覺野村先生真的很了解現時的潮流，一個又一個的「十分像」明星的角色，下次會不會有「深田〇子」或者「常盤〇子」呢？（笑）

人物關係

突擊！謎之會面？！

到底RINOA和EDEA的關係是怎樣的呢？暫時仍然不能解開圖片的謎……



予測：本來是頗簡單的正邪對立故事，因為兩張令人感到迷惑的圖片而變得複雜化，圖片沒有甚麼説明過內容是關於那些的，不如就由各位讀者去體會吧！筆者覺得可能只是發開人員想將這兩個美女放在一起造一張「合照」吧！（笑）

西部打扮的花花公子（？！）～Irvine Kinneas

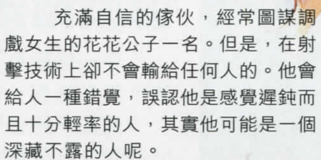
年齡：17

身高：185cm

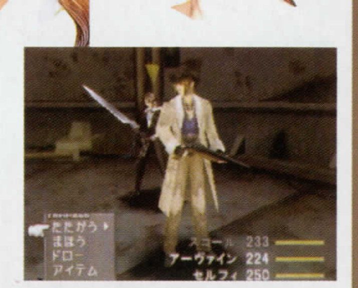
三圍：不詳

體重：不詳

使用武器：鎗



充滿自信的傢伙，經常圖謀調戲女生的花花公子一名。但是，在射擊技術上卻不會輸給任何人的。他會給人一種錯覺，誤認他是感覺遲鈍而且十分輕率的人，其實他可能是一個深藏不露的人呢。



予測：他令到筆者聯想起《FFVI》的（edoga-）王子，不過只是性格上的相似吧（同樣是色鬼呢……嘿嘿）。圖片中看到，他應該是SQUALL的同伴之一。他的服飾和LAGUNA LOIRE的風格很相似，不過他的職業是記者的可能性看來很低，反而令人感覺他會是一個保鑣。





配音？

發表了這麼多的新角色和新片段之後，令筆者想到一個問題：「這次的《FF》會不會有配音呢？」雖然説是很吸引（尤其那幾個像明星的角色，如果有「原班人馬」版來配音的話，實在可以比美一套電影！」），但是SQUARE會不會「破戒」呢？相信機會是非常極之十分微……

新生物VS舊生物編

チョコボ 對 ムンバ

這次得到的資料之中，還有一隻新的生物公佈了，名字叫做MUNBA（ムンバ）。外表像山貓，但是可以二足走路。主要出現於沙漠地區，頭和尾巴的特別構造是牠的特徵。MUNBA的警戒心特強，還有少許神經質。不過牠卻十分有義氣（？！），是那種「受人恩果千年記」的生物。如果被牠舐過自己的血，之後就算自己的樣子如何改變，也會被牠認出來的。

另外，MUNBA是這一種生物的固有名詞，而不是牠自己的名字。

PDA對應推測（第二回）

在剛完結的《東京GAME SHOW秋》內，SQUARE正式公佈了《FFVIII》將會對應PS的新附件《POCKET STATION》（前譯PDA），還有一張陸行鳥在POCKET STATION內的圖片。暫時還未能確《FFVIII》在POCKET STATION的玩法，不過以一般「養×機」玩法來推斷，會有以下的玩法：（純屬筆者之構想，並非「真有其GAME」）

1）他媽個陸行鳥 たまチョコボ（仮）

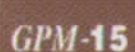
典型的「養GAME」，要照顧陸行鳥的起居飲食。一個絕對配合POCKET STATION構造的遊戲，對應機會極高。（對應機會99%）

2）賽陸行鳥 CHOCOBOING JAM（仮）

用陸行鳥來進行競速。不過機會信相不太大，一來將會進出陸行鳥的賽「鳥」遊戲，二來POCKET STATION看來較適合一些靜態的遊戲。（對應機會10%）

3）心「鳥」回憶 ときめきチョコボ（仮）

將買回來的陸行鳥變成愛情故事的主角，然後和其他雌性陸行鳥談戀愛。奪取雌性芳心是一般雄性機迷的夢想，但是會不會真的有陸行鳥玩這樣的遊戲呢？但是陸行鳥給女性的印象一向不錯，這個也説不定有可能的（對應機會50%）



製造商：VICTOR　容量：CD-ROM×2
發售日：預定99年2月　記憶：1～3 BLOCK　售價：5800日圓
MEM/對應ANALOG/對應PDA/2P

BY：技工‧非洲

ARMORED CORE～MASTER OF ARENA

《ARMORED CORE》
《AC PROJECT PHANTASMA》
這一次…便是《ARMORED CORE～MASTER OF ARENA》

遊戲背景

在一場稱為「大破壞」的最終戰爭後，大部份的人類都移居到地底下生活，在地下的世界是沒有一個主體的社會，而管理着地下世界的便是一些資產高的企業集團。

而那一些企業開始擴大自己的勢力，正在準備形成一個獨立的國家，它們正不但地增強自己的軍備，而這時在地下的戰爭就像當年「大破壞」一樣

在連年的戰爭後，世界中的資源已消耗得七七八八，而現有的軍備都變得十分落後，之後便開發出一種全新的戰鬥用機械人，新開發出來的機械人是可以隨意地更換主體上的零件，這一種可以適合各種戰術的新兵器系統便是「ARMORED CORE」

企業集團之間的戰鬥一直持續着，當中有一個叫做「RAVEEN'S NEST」的網絡傭兵組織，RAVEEN'S NEST的宗旨便是透過網絡給任務予成員，當他們完成了任務之後便可以得到報酬，而大部份的成員都是一些專業的傭兵，他們駕駛着自己專用的「ARMORED CORE（之後將簡稱為AC）」四出執行任務。

在地下世界中有一個很大規模的複合都市「IZAK CITY」，而這一個都市是由兩個主要的集團所管理，遊戲中的主角便住在這一個都市中的一名青年，在一次大規模的騷動中，他的家人被一部RAVEN的機體所殺，而該機體是一部紅黑色的機，在機上印着9這一個號碼…



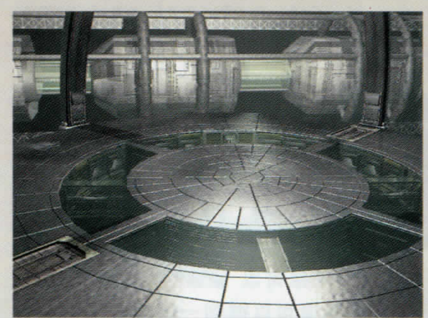
■遊戲的CG OPENING

■這便是閣下的AC了

■這一部紅黑色的機體會是…

ARENA MODE再度出現

自從《AC PROJECT PHANTASMA》中的ARENA MODE大受好評之後，在這一集中這一個模式會再度出現，而且還會加入一些新的元素，例如可以兩個玩者一同執行一個任務，而這樣進行對戰的話便可以省回一隻遊戲、一部電視和一套PS了。



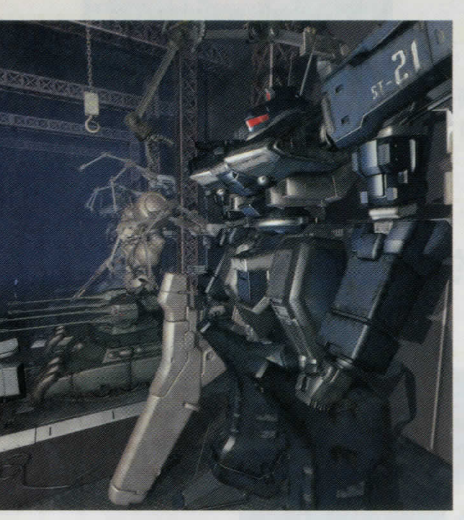
■新的鬥技場看似比以前的先進

MEGA ASSEMBLE

跟之前兩集一樣，當玩者得到了強化部件後，便可以為自己的機體進行改造，在上集中玩者可以使用遊戲的記錄。這遊戲前兩集的機械設定都是由河森正治負責，這一集也不例外。而這系列的遊戲最有魅力的地方便是可以更換機體的部件，在這一集中會追加20種新的部件，這樣便可以使機體有更大的變化了，不知會不會有一些強勁的武器呢？真的令人期待啊！

遊戲模式

遊戲中分為兩個主要的模式，分別是SENARIO MODE和VS MODE，而SENARIO MODE的故事是和之前兩集所發生的是同步發展的，所以是沒有分別的；而VS MODE8是可以跟其他玩者進行對戰的。



■起動準備！！

SENARIO MODE

是遊戲中主要的模式，玩者要完成在每一個任務指定的條件，才可以進入下一版。在完成了每一個任務之後，玩者是可以得到報酬的，玩者便可以利用所得到的資金來強化自己的機體；不過有時候是不會得到金錢，而是可以得到一些強化部件。這遊戲最少要完成12個任務才會出現ENDING，而這一集一共有20版之多。和上一集一樣，玩者在完成遊戲後便可以進入「FREE PLAY MODE」，在進入了這一個模式後便可以任意地選擇任務和可以得到所有的裝備了。



■收到了新的任務...

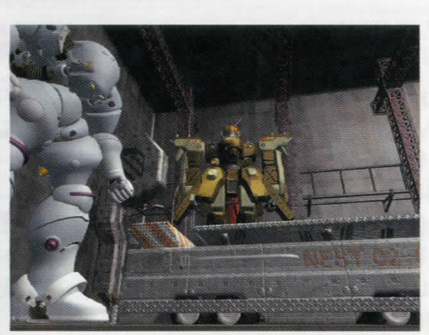


■這一次的任務是要進行隕石回收

VS MODE

在這一個模式中，玩者可以跟其他人進行對戰，而作戰時是會以分割畫面進行，還有玩者可以根據在SENARIO MODE中取得的部件來改裝自己的機體，這樣玩者便可以透過不同部件的組合，而使用到各種不同的戰術了。





世界設定

アイザック•シティ（IZAK CITY）

地下世界的最大都市，是產業、經濟和文化的中心。

レイヴンズ= ネスト（RAVEN'S NEST）

是一個傭兵組織，透過網絡執行一些合法和非合法的任務，而這組織的創辦人和成立的目的，至今仍然是一個謎。

レイヴン（RAVEN ）

所有RAVEN'S NEST的成員都稱之為RAVEN，他們在網絡上得到指示後，便使用自己的AC來執行任務，在完成任務後便可以得到報酬，這樣便可購買新的部件來強化自己的機體了

MT/AC

MT（MUSCLE TRACER）是AC的前身，MT跟AC不同的地方便是MT是不可以更改機體上的零件的，所以一般來說MT是一些比較簡陋的作戰機械，後來的研究員人便以MT的「CORE（機體主幹）」為開發的中心，然後便將各種不同的部件裝在機體上，使MT的靈活度更大，這樣在戰術上便可以有更多的變化，如是者便形成了後來的AC了。









■遊戲的畫面比之前的細緻了很多



製造商：Sony Computer Entertainment Inc.　發售日：12月23日
價格：未定　　記憶：未定
ETC/MEM/DUAL STOCK/對應PocketStation

■米奇



POCKET MUUMUU
POCKET MUUMUU 的繽紛世界

上期為大家介紹過《POCKET MUUMUU》的玩法概念，其實《POCKET MUUMUU》這遊戲不單是迷你遊戲部分吸引，在PlayStation上玩的部分也很有趣的啊。我們來遊覽一下MUUMUU星人的世界吧。

MUUMUU 世界三大大陸



《POCKET MUUMUU》的世界分別由三片大陸構成，它們都各有功能。三片大陸分別是商店銀行的集中地MUUMUU市場、與PocketStation溝通的居酒屋瓦胡島、和一個任你佈置的MUUMUU遊樂場。

開開心心的商店街——MUUMUU 市場

這個MUUMUU市場的店舖真是林林種種，你可以在這裏找到最新最有趣的迷你袋裝遊戲，買到吸引的遊樂場設施，甚至有讓你玩玩攪珠、踫踫運氣的地方。

24 小時便利店



你可以在這裏買到一些在遊戲中製做特別效果的道具，例如10秒連射道具、隨機發生器，或者是可以下載到PocketStation上的簡單計數機和骰子。顧名思義，這是24小時營業的，半夜回家也可以來購物的啊。

遊樂設備店





購買放在MUUMUU遊樂場的設備，就一定要來這店子。

遊戲店

想多買些遊戲下載到PocketStation上玩？來這間遊戲店吧。這裏有很多遊戲發售，品種還會隨時間而增加哩。

船長第一銀行

要將在迷你遊戲中所得分數換取為MUUMUU世界所用的貨幣——MUUMUU金幣的話就要來這裏。

ALOHA道場



在迷你遊戲中遇上困難過不到關，又或者自認身手一流的話，就可以來找找ALOHA伯爵所開的ALOHA道場。這裏你不單可以問到迷你遊戲的貼士，玩得好的話還可以得到一個稱號哩。

攪珠店



想踫踫運氣？不妨來這間攪珠店，這裏的獎品中有些是非常有的啊。

MUUMUU 市場的日與夜

藉着PocketStation的時鐘機能，《POCKET MUUMUU》也能做到反映實時間。MUUMUU的世界會根據實際的時間出現不同的景色，而店舖也因此有不同的營業時間，玩者得留意他們營業時間，否則就只會見到店員睡覺。

■當然也有24小時營業的商店的。

■晚上店員也睡覺了。

與 PocketStation 間的接口——居酒屋瓦胡島



這裏可以說是PlayStation與PocketStation之間的接口，你可以在這裏把你買下的迷你遊戲下載到PocketStation中，並可以先查問一下遊戲的玩法。

由朝到晚都好玩的遊樂場——MUUMUU遊樂場

《POCKET MUUMUU》的遊戲目的之一，就是興建這個你的遊樂場。你在MUUMUU市場所買到的遊樂設施就是放在這裏的。隨首你所買的遊樂設施增加，你的遊樂場會愈來愈華麗，而且，你還可以親身體驗一下當中的遊樂設備。

除了你買回來的設施外，遊戲中還安排了一些你也不知道的寶物在遊樂場之中，這些寶物會隨着設施的增加而出現，此外還有一塊提供MUUMUU世界情報的電光揭示板，所以這個遊樂場也值得你經常來玩的啊。

當然，這個遊樂場也會根據PocketStation上的時鐘而產生日夜變化，在燦爛的燈光映照下，遊樂場的夜景也很迷人的啊。









他們就是活在MUUMUU世界的人

ALOHA男爵

自種邪惡的天才科學家，自己很想征服世界，卻有時也會行使「公民權利」，叫身為工務員的火箭兔做這做那的。而對MUUMUU星人，就更是呼呼喝喝。

MUUMUU星人

善良的MUUMUU星人不知搞錯了甚麼，而把ALOHA男爵視為救命恩人，因而對他死心塌地。



宇宙市政處



火箭兔

這其實是市政處的人所乘坐的工具。



POCKET MUUMUU Q&A

Q. PocketStation只可以儲存一個遊戲的嗎？

A. 這是因遊戲而異的，有些遊戲需要使用多些記憶體，有些遊戲需要較少。只要你的PocketStation有足夠空間，就可以多載幾個遊戲。

Q. PocketStation除了載迷你遊戲和《POCKET MUUMUU》的遊戲進度之外，還可以同時儲存別的遊戲的進度嗎？

A. 這也跟載入迷你遊戲一樣，只要有空間就可以。

Q. 一定要在PocketStation上儲存《POCKET MUUMUU》的遊戲進度的嗎？

A. 《POCKET MUUMUU》的遊戲進度是可以用普通的記憶卡儲存的，方便你分類儲存。

迷你遊戲大觀

雖然在《POCKET MUUMUU》開始的時候，ALOHA\男爵只給你一個迷你遊戲，不過隨着金錢增加，你就可以買到超過100個迷你遊戲。這裏列出一大堆PocketStation迷你遊戲，你看你可以收集多少個？









STREET FAXER增刊 《FINAL FANTASY》電影2001年上映

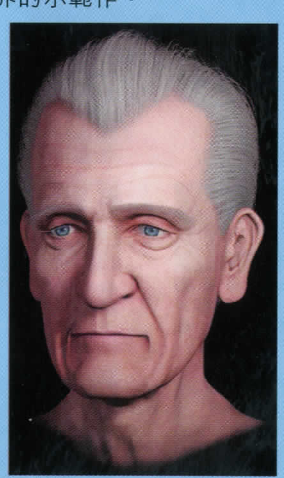
■米奇

較早前本港一份報章刊登了一篇關於《FNAL FANTASY》電影已決定主角的報道，其實很久以前SQUARE已公布過他們將以夏威夷的分公司為主力，以全CG製作《FF》的電影，所以這項報道曾引起編輯部一陣疑惑。終於在11月5日的《日本經濟新》中，就報道了SQUARE正式公布《FF》電影將於2001年正式公映，而且確定了那是全CG的製作。

這部電影將由SONY PICTURE ENTERTAINMENT旗下的哥倫比亞電影公司作全球性發行，主要負責製作的，是SQUARE USA的可盧魯魯製作室負責，並以在《太陽神13號》負責劇本的阿倫．拉拿為首，率領20個國家、近200位電影及遊戲技師製作。

這套電影的製作費達7000萬美元（約為5億4600萬港元），據報道，出資者除了SQUARE之外，還包括ASMIK、BANDAI、電通等公司，看這牌面，相信到電影上映時會推出大量商品。據報章報道，《FF》系列的監製坂口博信表示這次把《FF》拍成電影，是「希望在遊戲機進化而提高了表現能力的時候，能吸取最高水準的CG技術」。

早在今年8月一次備受注目的CG展覽會「SIGGRAPH '98」中，SQUARE USA就展示了一些可能是電影中會是電影《FF》中會用到的CG畫，而今次在《FF》電影的發表中，報章亦刊登了一幅據說是電影中的畫面。從這兩張CG看來，SQUARE對《FF》電影的CG水平要求很高，如果電影中真的能以這個水平來上映的話，這肯定會成為電影界，甚至是CG界的示範作。



■這位叫CHARLES的老伯據說也是用來示範《FF》電影的CG水平的，不知他會否也是劇中人物之一呢？



■據說是「SQUARE的CG電影」的畫面，驟眼看去還以為是真人，可見其水準之高。（節錄自《日本經濟新聞》）

製造商：SEGA ENTERPRISES 發售日：發售中
價格：4800日圓
ETC/ MEM/ 3 BLOCKS/ 1P

■米奇



せがた三四郎 真劍遊戲

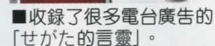
跟せがた三四郎來一次真劍勝負吧！

除首SATURN的引退，せがた三四郎這個人物的使命也告一段落。為了讓這位大受SEGA迷歡迎的人物離去得光彩，SEGA就先後在SATURN和PC上推出せがた三四郎的遊戲。讓我們來認認真真玩玩這隻《真劍遊戲》吧。

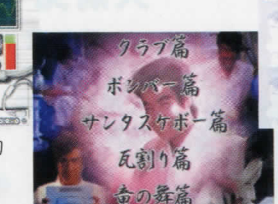
せがた三四郎廣告集大成

顧名思義，這遊戲的內容全都是集中在せがた三四郎身上，而他最為人熟悉的，就是他主演的一系列廣告。這個遊戲就是以迷你遊戲來串連這些廣告，只要你在迷你遊戲中取得好成績，甚至達到せがた三四郎所指定的目標，就可以看到與迷你遊戲相應的廣告片段。此外，遊戲中還隱藏了好些片段，當你達成了某些條件，就可讓你選擇。

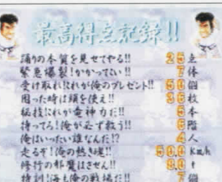
除了電視廣告外，這遊戲亦收錄了一系列只在日本部分地區的電台播放的電台廣告。你可以除時選擇收聽，不用玩遊戲來取得。

■收錄了很多電台廣告的「せがた的言靈」。



■玩遊戲取得的廣告片，可以在「せがた的歷史」中重看。



■「せがた的紀錄」列明了取得廣告片段的各項遊戲的目標。

沒有收錄的最終廣告 多謝你啊，せがた三四郎！

其實，《真劍遊戲》的電視廣告是最後一個以せがた三四郎為主角的遊戲，所以廣告公司特地設計了一個讓せがた三四郎壯烈犧牲的結局。不過，由於這遊戲的是設定在せがた三四郎還未犧牲之前，所以這結局沒有收錄在遊戲中。讓米奇在此介紹給大家吧。

せがた三四郎

國籍：日本
年齡：不詳
身高：180cm
體重：74kg
特技：柔道三段、空手道初段、拔刀道四段、小刀護身道四段等合共二十段資格





■「現在就只等Dreamcast的發售了。」

■奸人出現！



■飛彈直指SEGA總部，這次沒命了……

■せがた三四郎出現！



■一夫當關，三四郎挺身擋住了飛彈。

■三四郎帶着飛彈直衝太空。



■飛彈爆炸，三四郎壯烈犧牲。

■三四郎，我們會懷念你的。

操縱せがた三四郎作十大修行

修行一

讓我告訴你舞蹈的本質！！



這是個考你記憶力的遊戲，你要記住三四郎所作的示範，然後正確地輸入一遍，這樣三四郎就會跳出正確的舞步。要謹記由於不可以取消所按的掣，所以按掣一定要小心慎重。せがた三四郎共會出十次題目的。

修煉目標：50分



修畢成果 《DISCO編》

修行二

緊急爆裂！放馬過來！！



這可以說是一個複雜化的包剪揖遊戲，在一個充滿地雷的地方，會有十個機械人輪流跳下來跟三四郎比試，三四郎要把它們全部摔到地雷上炸毀它們。操作方面，↑是往內移動、↓往外移、←是拉、→是推、按ABC掣就是投，此外不按掣也算是動作，配合不同的按掣和對手的反應，來自把對手投／推向地雷。

修煉目標：10個



修畢成果 《炸弾人 FIGHT！》

修行三

接受吧！這就是我的禮物！！

一個以閃避為主，投擲為輔的遊戲，三四郎要一面向煙囪投擲禮物，一面閃避煙囪、大廈、飛鳥、岩石等。由於禮物是無限的，所以大家儘管用連射掣來投擲禮物，專心飛行好了。

修煉目標：70份

修畢成果

《聖誕老人編》





修行四

遇上困難時就用頭吧！！

一個考你反應的遊戲，你要先看準指針升到危險區前不夠兩個PIXAL的地方按掣儲氣，然後在指針回落到下面的危險區前再按掣來砍碎磚塊。你要砍三次，每次共有14塊磚塊，所以要達到40塊的目標，最低限度要砍到兩次13塊和一次14塊，一點也不易的啊。

修煉目標：40片

修畢成果

《SOLO CRISIS



修行五

秘技！這就是龍之力！！

一個比較易的遊戲，考驗你的動態視力。你要數算出天空中有多少個三四郎的分身騎着龍飛出來。要注意當玩到後半部時，有些龍是會中途折返的，所以要好好確認。

修煉目標：10回正確

修畢成果

《AZEL》





修行六

等我吧！我必定來救妳的！！

一個橫向動作遊戲，玩法是當三四郎跑近火頭的時候按掣跳起。除了地上的火頭和着了火的鐵箱外，有些喉管也有可能間竭性地噴出火焰，此外還有頭上落下來的石頭和地下的洞穴。這時候除了跳外，還可以按←掣減慢速度，又或是按↑↓掣往畫面內╱外移動，找尋利的跳線。

修煉目標：90秒內登上最高層

修畢成果

《BURNING RANGERS》





修行七

我到底是誰！？

另一個較易過關的遊戲，你只要按SAMPLE在版圖中找出與SAMPLE相同的せがた三四郎的造型。版圖中各窗口會不停地開關，不過對於找尋相圖造型影響不大。尋找的最佳方法是逐一橫行找尋，找了十數個之後就轉往下一行，冷靜一點其實很快便可以找齊。

修煉目標：60秒內選出6個相同造型

修畢成果

《DRAGON FORCE II》







修行八

跑吧！我的熾熱靈魂！！

其中一個最難的遊戲，畫面右邊顯示出冷氣侵入三四郎的腳的狀況，當冷氣到達危險區域的話三四郎就會結冰，所以你必須在到達危險區之前按掣換腳。不過，太快換腳的話速度很難提升，而當速度到達一定程度的話便會升LV，可是一旦升級之時，速度會突然加快，令你難以適應。

修煉目標：時速達99.9km

修畢成果

《WINTER HEAT》



修行九

修行不容受阻！！

三四郎在瀑布修煉的時候突然受到缺德的人擲下來的垃圾襲擊，於是他便決心收集人們擲下來的垃圾。垃圾會擲到熒幕上四個不同位置，你要看準位置跑過去把它踢進垃圾箱，否則就會被垃圾擲中，而即使時間差一點你也可以把垃圾踢入垃圾箱，但你仍會因敲到腳趾而受一點傷。不同大小的垃圾會造成不同程度的損傷。

修煉目標：16噸

修畢成果

《GREATEST NINE '98》





修行十

特訓！海也是我的戰場！！

這對不擅長砌磚遊戲的玩者來說很不利因為這個遊戲要求你造出一口氣消去很多隻的連鎖。海中生物的消去方法很簡單，只要三隻以上相同的生物橫、直、斜排列成直線的話就可以。

修煉目標：一口氣消去15隻

修畢成果

《DEEP FEAR》

以下片段，尚待充滿根性的你去發掘：





《WACHENRODER》



《櫻大戰２～求你別死去》



《你就是三四郎！》



《セガサターン、シロ！》MTV



製造商：NINTENDO　發售日：11月21日
售價：6800日圓
ARPG/256M/MEM/對應震動器

TEXT：MS

ゼルダの伝説 時のオカリナ



哈拉魯的命運交給你…

薩爾達傳説～時之洋笛（前釋洋𥫗）～

前言

相距最初《薩爾達傳説》推出的日子已經有12年(86年)，一直以來，它的作品都受到一定的好評，若是連同最新的《薩爾達傳説～時之洋笛～》來計算，其系列已有五集之多，由於這遊戲曾數次延期推出，真叫人着急，但終於鐵定於11月21日推出，相信有FANS絕對不能錯過。

遙遠的物語

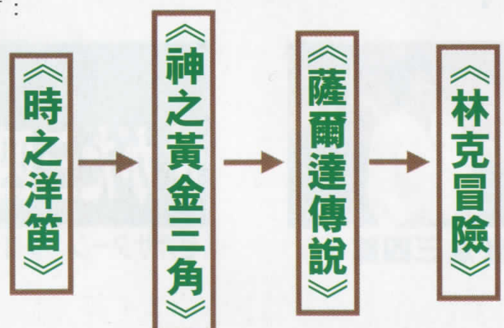


在超遠古時代，大地、海洋、生命、三柱女神和光均降臨於哈拉魯(ハイラル)之地，擁有強大力量的力之女神，利用其炎之手腕創造大地；擁有崇高氣質的智慧女神，利用其銀之睿智製造魔法；擁有堅強心的勇氣女神，利用其富裕的心創造生命，她們經過長時間的作業，因悲哀、變化等原故，只餘下神聖的光之碎片，人們稱它為「黃金三角力量」(ドライフォース)。

時間流逝，在一個神聖森林中，一群矮小的人隱居於此，他們擁有溫柔的心，而且經常與光之妖精遊玩，可是有光亦有暗，當有黑暗的力量出現時，有一個矮小的人會迎接新的旅程，他的名字叫林克(リンク)。

哈拉魯的歷史流程

在《薩爾達傳説》系列中，除了GAMEBOY的《薩爾達傳説~夢見島~》外，所有故事都是在哈拉魯發生，而《薩爾達傳説～時之洋笛～》的故事，是比「超任」的《神之黃金三角》發生得更早，其時代如下：



故事

哈拉魯是神的子孫所居住之地，那兒有很多不同的民族，他們為了守護自己的土地，各自便建造自己的文化，在這哈拉魯之中，一位哥奇利族(コキリ族)的少年林克(前釋：玲古)住在哥奇利森林，一天早上，一名叫拉比(ナビィ)的妖精前來找林克，説哥奇利族的守護神妖精之樹(デクの樹)有魔物出現，林克便協助拉比到妖精之樹，決定將魔物打倒，可是妖精之樹卻留下遺言。

此時有人想打哈拉魯的傳説「黃金三角力量」主意，他在哈拉魯的四周找尋聖地的入口，他的魔掌已伸到哥奇利森林，知道此事的林克取得妖精之樹留下的精靈石，向哈拉魯之都．哈拉魯城去。當他到達哈拉魯城城，遇上年齡差不多的薩爾達公主，她亦察覺哈拉魯的危機，於是將聖地的入口告給林克，可是進入聖地的林克，卻必須利用三粒精靈石和時之洋笛(時のオカリナ)才能進入神殿，他只好找其餘兩精靈石，就這樣林克旅上冒險旅程的第一步。



哈拉魯是個怎麼樣的地方？

哈拉魯城

哈拉魯城位於哈拉魯的北方，在城的四周可見到擁有豐盛的大自然環境，此外更有的城鎮，而林克就是受到妖精拉比帶領而來到這個哈拉魯城，令他遇上薩爾達公主，明確知道自己的命運。





羅洛牧場

在城下町中，林克會遇上叫瑪洛(マロン)的女孩，她就是在牧場飼養馬匹的人，而林克的愛馬艾保娜(エポナ)相信是在這兒取得，究竟林克會何時騎上他的愛馬呢？





加利哥村

這兒是薩爾達公主之乳娘伊巴(インパ)的故鄉，不過當林克來到時卻是一塊陰森恐怖的墓地，林克需要與幽靈戰鬥，在這前所未有的體驗，林克能夠克服嗎？但最重要的是他在這兒所聽到的情報？



多洛哥之洞



在哥朗族的傳説中，他們的山之神寄居在古代恐龍多洛哥身上，牠不知甚麼原因而變成怪物，林克便要與牠戰鬥一番，在牠的胃中，除了有爆炸物外，還會有甚麼貴重的物品呢？

炎之神殿

這是一個被火炎包圍的神聖之地，來訪者均會被神殿的火炎燒死，林克要在這地獄中生存過來，相信不是件容易的事，究竟內裏會有些甚麼？



時之神殿

在哈拉魯城下町中，有一個叫時之神殿的建築物，只要達到某些條件，勇者就能在這兒超越時空，林克在這兒會遇上傳説中製造這神殿的賢者拉魯(ラウル)，令林克的身體有不尋常的變化。



拯救哈拉魯的最後之光——林克



◆少年時的林克

與妖精同住的哥奇利族少年，受了守護郎妖精之樹的委託，將加羅多洛夫(ガノンドロフ)的野心粉碎，將光帶回哈拉魯上。而他會有兩個姿態在哈拉魯冒險，分別是少年時期和成年時期。

擁有神秘之力——薩爾達公主



◆命中注定的相見



哈拉魯王的女兒，亦是唯一的王位繼承者，一天，一位發誓效忠哈拉魯王的騎士加羅多洛夫擁有邪念，察覺到這點的薩爾達公主在城下市街遇上林克，二人相偶後明白到加羅多洛夫的野心，就這樣二人的旅程開始。

令哈拉魯導向混亂的邪惡化身——加羅多洛夫



◆虛偽的效忠



以騎士身份出場的加羅多洛夫，曾發誓效忠哈拉魯王，亦是邪惡的化身，他還與林克正面交手，雖然他是今集的元兇，但並不是最後才出場的角色，相反他還會組常出現的角色。

敵人？同伴？謎之人物——捷克



◆你究竟是甚麼人？



他是故事中最大的關鍵人物，到現時為止仍然不知他是敵還是友，而他手上所拿的黃金豎琴，究竟會與林克的洋笛有甚麼關係呢？

TO BE CONTINUED…

新GAME介紹

NINTENDO64 製造商：HUDSON 發售日期：發售中（10月9日）
售價：6800日圓 記憶：96M
SPT/MEM/2P

文：赤目黑龍



LET'S SMASH

醉翁之意不在酒，只在乎……

點解開唔到隻遊戲？

哈！可能有一些朋友會發覺自己開不到這隻遊戲，原因好簡單，因為這遊戲是一定要有MEMORY PACK才可以開始的，所以開不到的話，請先將MEMORY PACK插上。

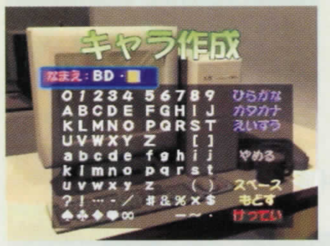
點樣做一個好人？

在開始遊戲之前，玩者一定要先「做一個人」，因為在遊戲之中不會為玩者預設一些人物，所以要開始遊戲之一定要自己製造一個人出來，方能開始遊戲。而製造一個人其實非常簡單，只要進入製造人物（キャラメイク）一項之中，便能開始製造人物的程序。

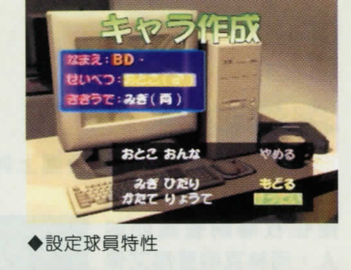
玩者先要為人物設定名字，完成之後按決定（けってい）；然後便是設定性別、使用右手（みぎ）或左手（ひだり）以及使用單手（かたて）或雙手（りょうて）擊球。

最後便是人物的外貌的設定，首先是頭部（あたま），玩者除了可以以左右選擇頭（包括頭髮和帽等）的款式之外，亦可以上下來選擇人物的膚色；之後便是上衣（シャツ）；下面的便是褲或裙（ズボン・スカート）的選擇（大家可以設定男性穿裙呢！）；之後便是選擇鞋（くつ）的款式了；最後兩項要選擇的便是挑撥（ちょうはつ）和勝利姿勢（ハッツポーズ），完成以上數項之後，一個屬自己的人物人便完成了。

之後玩者便可以調校人物的能力值了，玩者可以在球員的能力值之上加上10個「半球」，玩者可以選擇自行調校（せってい），又或者是選擇一些預設的數值（おまかせ），一切視乎玩者的心意而定。之後只要SAVE便能真正開始遊戲。



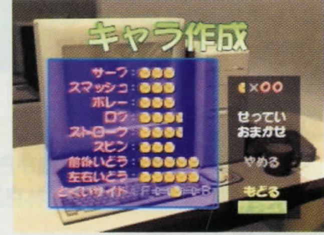
◆輸入名字



◆設定球員特性



◆設定外貌



◆設定能力值

基本操作

3D STICK	球員移動、*擊球的方向、*發球的落點
A掣	擊球（重）
B掣	擊球（輕、吊高球）
C掣	改變視點
R掣	擺出挑撥姿勢
緊按R掣	擺出勝利姿勢
Z掣	按着Z掣再按A掣便能使出「超重擊」

*大家可以將球場分為9個部份，而3D STICK的中心加上8個方位便是球場上的9部份了。

《LET'S SMASH》究竟玩乜嘢？！

在《LET'S SMASH》之中，大致有兩個模式，分別是NORMAL MODE和CHALLENGE MODE；首先是NORMAL MODE，在NORMAL MODE之中再分為EXHIBITION、PRACTICE和TOURAMENT模式，EXHIBITION基本上是一個供玩者自己對賽的模式，玩者可以自由選擇單打或雙打，同時亦可以選擇怎樣形式的對賽；而PRACTICE則是讓玩者練習球技的模式，當中分為4項，分別是發球（サーブ）、網前擊球（ボレー）、擊球（ソトローク）和殺球（スマッシュ），每一種也分為3個等級，EASY（イーツー）、NORMAL（ノーマル）和HARD（ハード）。最後的一個TOURAMENT便是錦標賽模式，在這裏有世界4大錦標賽讓玩者選擇，她們分別是溫布頓（英國）（イギリス）、法國網球公開賽（ファランス）、美國網球公開賽（アメリカ）和澳洲網球公開賽（オーストラリア）。在完成（勝出）一個錦標賽之後，玩者更可以得到一件物品，其中大部份也是質素比較高的球拍。



◆在這些錦標賽之中，大家能勝出多少個呢？



◆練習的模式也是非常重要的呢！



◆大家的世界排名是……

而至於「CHALLENGE MODE」，這模式可以說是《LET'S SMASH》之中最2玩者的模式了，因為在這個模式之中，玩者可以有非常多的遊戲可以玩的。在「CHALLENGE MODE」之中共有3個選項，分別是對戰（たいせん）、MINI GAME（ミニゲーム）和更換衣服（きせかえ）。在對戰之中，玩者可以選擇和電腦或是其他的玩者對戰，如果是對電腦的話，便可以從遊戲之中的24（12男12女）名球手之中選出自己嘉愛的對手，然後與之後賽，在對戰之前更可以選擇如果勝出之後希望得到的衣飾；如果和其他

玩者對戰的話，便可以取得其他玩者手上的物品了。

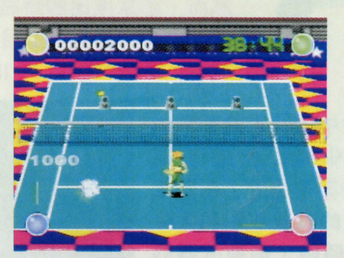
而在MINI GAME一項之中，共有4種不同的玩意，分別是DARUMA(だるまおとし)、DRUM(ばくげんドラム缶)、DASH(ダッシュでボレー)和PANEL(パネルでビンゴ)。DARUMA的玩法是利用發球來將另一邊的圓木打倒，時間越短，分數越高；DRUM的玩法是要玩者利用「高球」使面前的油桶爆發，擊中的次數越高，分數越高；DASH的玩法基本上是要玩者將射出來的球打回去，不過如果一次失手，累積的分數便會從頭計起；最後的PANEL是要玩者將球擊到對面的毯上連的次數越多，分數越高。

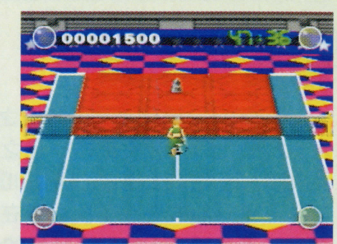
以上的遊戲和對戰，勝利或得到頭三位也會得到一件的或多件的衣物，而玩者便可以在「更換衣服」這選項之中更換得到的衣飾了，不論是男裝又或是女裝的衣物，玩者也可以穿上的，而且有一些特殊的衣物是非常古怪的，要將自己的球手變成怎麼的樣子，便要看玩者自己的心思了。更換了衣飾的人物當然是要SAVE采當，因為大家可以穿得「怪模怪樣」的球手放進錦標賽之中比賽，真是非常趣怪呢！



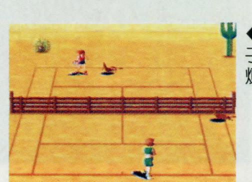
◆對戰模式是得到衣飾的好機會。

◆大家的人物是甚麼模樣的呢？





◆這兩個MINI GAME是非常關鍵的！



◆給那些蠍子咬中便麻煩了。

◆音樂盒場館中間的地方是會轉動的。

◆如果不用聖誕老人套裝的話，滑滑滑……

◆高點擊下的球會做成爆發……

精采絕倫的球場

在遊戲之中，有着非常多種類的球場，在錦標賽模式之中，所採用的球場也是和真實一樣的，例如法國網球公開賽便是使用和真實一樣的泥地場進行比賽；而在「EXHIBITION」之中，可供選擇的球場則多了兩個，分別是公園和街道場；不過，在「CHALLENGE MODE」之中，便有着非常「古怪」的球場出現，在這個模式之中會出現的球場是因應對手而不同的，亦即是說球場是以對手而定的，而球場的數目共有6個，分別是冰原、音樂盒、火山、砂漠、空中和摩天大廈，每個不同的球場也有其奇異之處，而在某些場地會有一些「障礙物」，大家可要小心一點啊！

人人有怪衫着？

在《LET'S SMASH》這遊戲之中，其實隱藏着一些特殊裝束的，穿上這些服裝之後，便會有特別的效果產生，所以這些服裝亦可以說是玩者必要取得的着具，以下便是這些特殊裝束的取得方法：

教練套裝



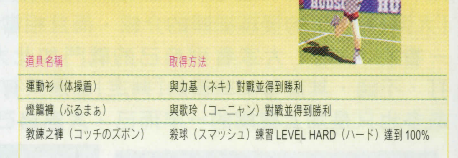
道具名稱	取得方法
教練之上衣（コッチのジャージ）	網前擊球（ボレー）練習LEVEL HARD（ハード）達到100%
教練之褲（コッチのズボン）	殺球（スマッシュ）練習LEVEL HARD（ハード）達到100%
教練之鞋（コッチのシューズ）	擊球（ストローク）練習LEVEL HARD（ハード）達到100%
教練之球拍（コッチのラケット）	發球（サーブ）練習LEVEL HARD（ハード）達到100%

惡魔套裝



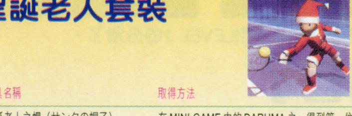
道具名稱	取得方法
泳衣（上身）（水着）	與洛布斯基（ロブスキー）對戰而獲得勝利
泳衣（下身）（水着のパンツ）	與洛布斯基（ロブスキー）對戰而獲得勝利
惡魔之角（悪魔のつの）	在MINI GAME的PANEL一項之中取得第一位
惡魔之羽	在MINI GAME的DASH一項之中得到第一位

運動套裝



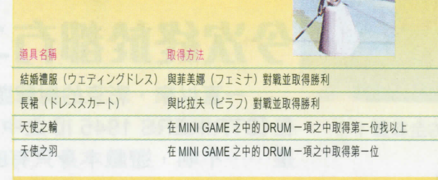
道具名稱	取得方法
運動衫（体操着）	與力基（ネキ）對戰並得到勝利
燈籠褲（ぶるまぁ）	與歌玲（コーニャン）對戰並得到勝利
教練之褲（コッチのズボン）	殺球（スマッシュ）練習LEVEL HARD（ハード）達到100%

聖誕老人套裝



道具名稱	取得方法
聖誕老人之帽（サンタの帽子）	在MINI GAME中的DARUMA之一得到第一位
聖誕老人之服（サンタの服）	與高珍尼（コッチャネ）對戰並取得勝利
聖誕老人之褲（サンタのズボン）	與狄加（デッカー）對戰並取得勝利
聖誕老人之靴（サンタのクツ）	與洛布斯基（ロブスキー）對戰而獲得勝利

天使套裝



道具名稱	取得方法
結婚禮服（ウェディングドレス）	與菲美娜（フェミナ）對戰並取得勝利
長裙（ドレススカート）	與比拉夫（ピラフ）對戰並取得勝利
天使之輪	在MINI GAME之中的DRUM一項之中取得第二位找以上
天使之羽	在MINI GAME之中的DRUM一項之中取得第一位

紳士套裝

道具名稱	取得方法
高帽（シルクハット）	在MINI GAME的PANEL一項之中取得第三位或以上
燕尾服（えんび服）	與基那斯（ギーナス）對戰並取得勝利
燕尾服之褲（えんび服のズボン）	與華捷（ワジー）對戰並取得勝利
白色手套（白い手袋）	與菲美娜（フェミナ）對戰並取得勝利
白色長手套（白いロング手袋）	與丹也（タンチャ）對戰並取得勝利

怪獸套裝



道具名稱	取得方法
怪獸之頭（かいじゅうの頭）	在MINI GAME之中的DASH之中取得第一位
怪獸之身體（かいじゅうの体）	與沙多斯（サトシ）對戰並取得勝利
怪獸之內褲（かいじゅうのパンツ）	與丹也（タンチャ）對戰並取得勝利
怪獸之足（かいじゅうの足）	與艾利（アーリー）對戰並取得勝利
怪獸之手（かいじゅうの手）	與瑪姬（マキ）對戰並取得勝利
怪獸之尾巴（かいじゅうのしっぽ）	在MINI GAME之中的DASH之中取得第二位或以上

貓套裝

道具名稱	取得方法
貓之上衣（ねこのシャツ）	與泰賓奴（タビンノ）對戰並取得勝利
貓之內褲（ねこのパンツ）	與域奇（ウィンギル）對戰並取得勝利
貓之鞋（ねこのシューズ）	與比拉夫（ピラフ）對戰並取得勝利
貓之手套（ねこの手袋）	與沙多斯（サトシ）對戰並取得勝利
貓之耳（ねこの耳）	在MINI GAME的PANEL一項之中取得第一位
貓之尾巴（ねこのしっぽ）	在MINI GAME的PANEL一項之中取得第二位或以上

兔女郎套裝

道具名稱	取得方法
一件頭泳衣（ワンピースの水着）	與華菲（ワッフェ）對戰並取得勝利
一件頭泳衣（內褲）（ワンピースのパンツ）	與華菲（ワッフェ）對戰並取得勝利
瑪莉娜之鞋（マレイラのシューズ）	與瑪莉娜（マレイラ）對戰並取得勝利
高跟鞋（ハイヒール）	與瑪莉娜（マレイラ）對戰並取得勝利
兔耳（ウサギの耳）	在MINI GAME中的DARUMA一項之中取得第一位
兔尾巴（ウサギのしっぽ）	在MINI GAME中的DARUMA一項之中取得第二位或以上

製造商：彩京　發售日期：發售中(10月22日)
售價：5800日圓 記憶：36 UNITS
STG/2P/MEM

文：赤目黑龍



STRIKERS 1945 II



點解有無限 CONTINUE 都打唔爆？！

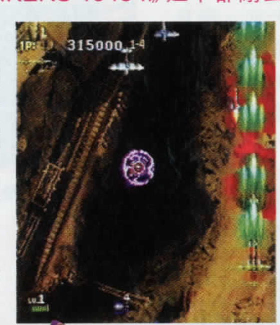
真奇怪！為何彩京推出的射擊遊戲這麼受歡迎？為甚麼彩京推出的遊戲百玩不厭？其實這些問題的答案非常簡單，只有一個字：「好！」

然而，彩京推出的遊戲另一個吸引玩家的地方便是其「瘋狂」的二周目，大部份彩京推出的射擊遊戲也有二周目，而且眾所皆知，這些二周目的難度真是比一周目難上數倍，那麼，為何這次在《STRIKERS 1945 II》之中卻刪去了這個元素呢？

遊戲基本操作

在《194?》這個系列的遊戲之中，基本的操作也是一樣的，只是在後期的作品之中加上了「儲砲」這種攻擊，而《STRIKERS 1945 II》亦不例外，在遊戲之中，每一部戰機除了有必存在的一般攻擊和大彈之外，亦有緊按A掣之後發射的儲砲，這種武器的攻擊(或是防禦)會因應不同的戰機而有所不同，而且在攻擊力上也是完全不一的。

在畫面的左下方有一條LEVEL BAR，每當玩者擊落敵方戰機之後，LEVEL BAR便會有所增長，每一個LEVEL便可以使用一次特殊攻擊，然而，LEVEL BAR會不上升，到達LEVEL 2及LEVEL 3(MAX LEVEL)，玩者亦可以選擇使用LEVEL 2或LEVEL 3發射，LEVEL越高，攻擊力便越大。







■LEVEL 1、2、3的分別。

■LEVEL BAR。

基本操作

A／C掣	SHOOT(一般攻擊)
B掣	BOMB(大彈)
緊按A掣	特殊攻擊(儲砲)

同街機唔同之處嗱……

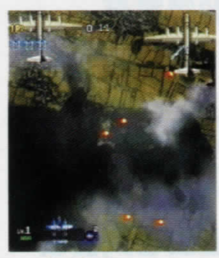
基本上，這隻《STRIKERS 1945 II》和街機版本的分別真是非常之少，而且遊戲的移植度非常高，至於分別亦有一點兒的，就如在遊戲之中的OPENING便是重新製作的，而且其長度更比街機版為長，製作亦相當不俗。

而最大的不同，亦可以說是新增的功能便是在遊戲之中的新OPTION，玩者可以在「FIGHTERS INDEX」之中查看機體的資料，除了可以選擇的戰機——「P-38LIGHTNING」、「F-5U FLYING PANCAKE」、「FOCKE-WULF Ta152」、「Ki84 HAYATE」、「J7W震電」和「DH98 MOSQUITO」之外，亦有使用「大彈」時出現的援護機體的介紹，而且相當詳盡，大家記着要看一看啊！(哈！大家看到自己的戰鬥如此大部一定會以為很難打，不過，其實每部戰機的「判定」也是只有機中央的部份而已，最多也只是加上機尾的一半而已，大家自己執生！)

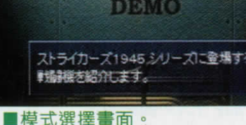
嘩！好難嘅難度呀！

在《STRIKERS 1945 II》之中，共有7個LEVEL供玩者選擇，然而，在射擊遊戲之上設定這麼多的難易度，大家也可以想像得到最高和最低LEVEL的差距，由沒有彈到極之多彈，真是非常難捉摸，例如在LEVEL 1之中，大家可以試一試完全不發一粒彈而爆機，這絕對不是天方夜譚，因為只要時間過去，BOSS也可以「悶死」的；而在最高的LEVEL之中，真是彈如雨下，要避已經不易了，所以，在LEVEL 7之中，要使用LEVEL 3的儲砲真是難上加難。



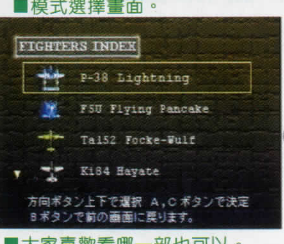


■這便是LEVEL 7和LEVEL 1的分別了。



■模式選擇畫面。

■這不是機體的全裝置！？



■大家喜歡看哪一部也可以。

今次終於都冇二周目了

一直以來，彩京的射擊遊也是以其「二周目」而聞名街機界的，不過，在《STRIKERS 1945 II》之中卻沒有了這種「極之出色」的系統，原因當然是……不明，遊戲本身只有8版，說長不是太長，然而亦不是太短了。

《STRIKERS 1945 II》是一個有無限CONTINUE的射擊遊戲，所以只要玩者有根性的話，便一定可以打爆機……錯！因為就算大家有根性也未必能打爆機的，因為在首4版之中，玩者死了的話，大可以CONTINUE，直接繼續遊戲，不過當進入第5版之後，如果要在死後繼續遊戲的話，便一定要由版頭開始，真是非常殘忍呢！不過這也是彩京射擊遊戲的特色之一呢！另一點大家要注意的是遊戲的面雖然是固定的，不過次序會有所不同，就算是同一部戰機也會不同的，這是要小心的。

全版面介紹

MISSION 1
TARGET 超級空母 GRAF ZEPPELIN

這版的攻擊目標是航空母艦，所以當然是一場海戰了，一開場便是看到一艘又一艘的巡1洋艦，在右邊出現，而在天空之上亦會有一些爆轟機出場，然而這些只是小角色而已，最難纏的還是那些突然出現的潛艇（在LEVEL 7之中尤其難攪）；BOSS的超級空母基本上只有在左右兩邊的砲台而已，當艦橋被之後便會露出真身，左右兩邊的大砲和散彈砲會交替發射，最後的中央部份亦會放出大量的散彈。


■小心潛艇啊！


■這便是變形後的超級空母。

MISSION 5
TARGET 要塞 ROMMEL

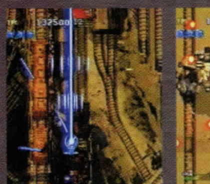
在這版之中，主要的敵人是來自地面上的，而當中最重要的便是坦克部隊，而在眾多的坦克之中，尤以在一開版之時的中型坦克最為「陰毒」，因為他前方的雙砲管攻擊真是非常的「神奇」，大家切勿站在其正前方，因為多數會中招。至於空中的敵人反而不要太過擔心，至於BOSS方面，由於敵方的砲台的位置太過接近，所以要盡早將最前方的砲台消滅

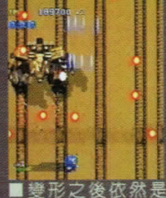

■小心這部坦克啊！


■BOSS中央的散彈空位甚多。

MISSION 2
TARGET 武裝列車 GLIATH

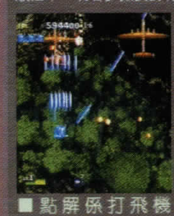
敵人是武裝列車，當然是場陸戰了，由於在陸上作戰，所以敵人面也是以戰車為主，可惜的是依然有空中的敵人，例如是一些的戰鬥機，不過不要少覷他們，因為他們也有一定的耐久力；而最常出現的便是依鐵路移動的列車，他們的戰鬥力雖然不高，然而卻會從四面八方出現，玩者可要留心所有有路軌的地方。BOSS的武裝列車實在比之前的空母更不濟，只有砲台數門，就算變形之後，也只有擴散砲和5個飛輪而已。


■敵方主力的裝甲列車。


■變形之後依然是非常不濟的BOSS。

MISSION 6
TARGET 巨大潛艇 CROSS SINKER

吓？BOSS是巨大潛艇，不過一開始竟然是在陸上作戰，真是有點兒奇怪，而且在這版之中，玩者多數要對付的敵人竟然與海完全無關的？不過全不要緊，因為只要打倒敵人便可以了，然而裏的敵人不是易對付的，其中的戰機和坦克反而易對付，不過在地面上有一些房屋基本上是砲台來的，這些便是正的「暗殺者」，而在打BOSS之前亦有兩個非常大的砲台在左右兩邊，小心！BOSS在變形之後，右手的砲火比較易避開，不過左手會在射出來之後才在玩者水平方向發砲，小心！


■點解係打飛機的？！


■BOSS左右手同樣具非常大殺傷

MISSION 3
TARGET 戰鬥飛船 IRON CASKET

雖然這版的BOSS是飛船，不過，在版初時要對付的敵人是在陸上的居多，而且玩者要注意一些在屋頂上的砲台，雖然殺傷力不強，不過出奇不意的攻擊往往也會得手，而且在空中又有戰機，玩者可要特別小心；另一方面，地面之上亦有不少坦克車，不過，屋頂上的砲台依然是首要的攻擊對像。在打BOSS之前，大家是要先面對一大串的砲台，他們分佈在左右兩邊，玩者最好先攻一邊，然後才攻另一邊；BOSS的飛船最先是以2節的攻擊為前鋒，然後才變形，基本上不用擔心，只要小心當BOSS衝前來之時給他「撞中」。



■左邊有砲台，右邊有戰機，怎好呢？


■小心BOSS的「正面衝突」！

MISSION 7
TARGET ？？？？ BLOCK・ADE

這版的戰鬥可說是遊戲之中比較精采的一段，玩者衝進了敵方在深谷之下的基地，在這基地之中，玩者可以見到的敵人全是以前出現過的，而且亦有一些新的敵人，例如是那些耐久力極之驚人的紅色坦克，而且在這裏的「工作台」也會向玩者攻擊的，而且更要再次面對第1或第2版的BOSS（在這裏是中BOSS）。基本上這版的BOSS是不難對付的，但要小心的是這版的BOSS是有3個形態的，不要以為將那「夾夾」擊毀便過版。玩者要小心BOSS在第3形態時放出來，會變成散彈的爆雷。


■這裏甚麼敵人也有。

■這才是BOSS的真身。

MISSION 4
TARGET 巨型飛艇 SYUMI TYPE D

這絕對是一場空戰，一開始玩者便要面對一些中型的戰機，這些敵人只會放出散彈，其他的攻擊根本不會見到，所以非常易對付，反而那些在身邊出現的小型戰機便麻煩得多了，因為他們四處飛來飛去，在砲火之中穿插，往往會將玩者「夾死」。當飛到軍港上空之時，便表示快要打BOSS了，BOSS的外表和一般的轟擊機無異，只要將機尾和中間部份擊毀，他便會變形，第二形態方面，只要先將左右雙翼擊毀便可以大大



■中型戰鬥是這版[illegible]力。

■[illegible]非常平凡。

FINAL MISSION
TARGET ？？？？

這版是最後一版了，所以敵人當然是最強的了，就如在一開之時，已經有非常多的砲台在左右向玩者攻擊，不過，由於相融的距離頗遠，所以對玩者的殺傷力其實非常有限的，反而在這版新出現的「飛碟」和「飛行砲台」便非常麻煩，而且還有中BOSS的緊密砲火，絕對會使玩者非常苦惱。至於BOSS便更加麻煩了，因為他是有4個形態的，而最難應付的相信是第二形態了，因為他那巨大的雙臂向下一拍之後更會放出大量的散彈，只要一不留神便一定會中彈，之後……從頭玩起。


■中BOSS的攻擊已經十分猛烈。

■哗！這一擊便是最致命的了。



製造商：ASCII　發售日：12月10日發售
價格：6800日圓
MEM / SLG

Present by：山寺良牙

盡•最•後•努•力•去•表•達•自•己•心•意

True Love Story
トゥルーラブストーリー2

TRUE LOVE STORY 2 ～真愛物語 2～

前言



1996年12月13日，ASCII在PlayStation上推出其戀愛遊戲《TRUE LOVE STORY——真愛物語》，由於其「放課回家途中與女孩交談」的新系統及有各出名的聲優助陣，令她到現在也有日本遊戲榜上也佔著一席位置，而且也有1997年12月11日以廉價推出其改良版。時光飛逝，就在一年後，ASCII終於宣佈推出其續編《TRUE LOVE STORY 2——真愛物語2》，除了人物是全新外，系統方面也有作出改良，現在就介紹一下今作的特色等各方面。





故事



故事基本上與前作一樣，亦是在轉校前的最後一個用去追求心儀的女孩；不過故事的舞台及系統就會作出適量的改動，故事舞台會移師到一所叫「青葉台高等學校」的私立高中。

遊戲（故事）特色



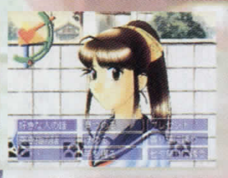


各讀者有所不知，今作是會以3CD的大容量製作，究竟這3CD有甚麼特別呢？答案就是這三隻不同的CD是會玩到三個不同的學期，而不同的學期，出場的人物亦會有所不同的，至於人物方面，一會下文會有交待。





另外今作在系統上亦作出改動，前作玩者在放課後是可以多留在學校一會的，而今作則不可，一定要繞道走（寄り道），當然繞道並沒有壞處，好運的話可遇到女孩們。





最後，前作基本上到一處地方只能遇到一位女孩，但今作玩者有可能到一處地方同時遇上兩位人物，而且今作人物不只是單單得嘴形，就連動作也會在畫面上顯示。

第三，以往遊戲只會以一般方式來表現上學，但今作就連上學的方法也得由玩者去選，選不同的方法，可是會影響到玩者遇到的女孩。

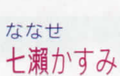




主要出場人物

もりしたあかね
森下茜(MORISHITA AKANE)
「CV：永野愛」

出生日：10月16日
血型：A
身高：162cm
三圍：B84・W59・H83
班級：青葉台高中二年二組
所屬學會：籃球學會
上學方法：電車
性格：開朗、溫柔、活潑



ななせ
七瀬かすみ(NANASE KASUMI)
「CV：川上とも子」

出生日：5月16日
血型：O
身高：156cm
三圍：B85・W58・H83
班級：青葉台高中二年四組
所屬學會：吹奏樂部
上學方法：巴士
性格：和善、保守、客氣、勇敢



かざま
風間こだち(KAZAMA KODACHI)
「CV：岩男潤子」

出生日：12月31日
血型：O
身高：163cm
三圍：B83・W57・H83
班級：青葉台高中二年三組
所屬學會：劍道部
上學方法：步行
性格：認真、沈默、溫柔、喜歡美麗

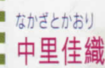


みずき
瑞木あゆみ(MIZUKI AYUMI)
「CV：宮川香月」

出生日：1月29日
血型：A
身高：154cm
三圍：B78・W56・H79
班級：青葉台高中一年三組
所屬學會：田徑學會的經理人
上學方法：巴士
性格：內向、勇敢、十分害羞、經常照顧別人

さわだりみ
沢田璃未(SAWADA RIMI)
「CV：長沢美樹」

出生日：8月30日
血型：AB
身高：160cm
三圍：B82・W55・H80
班級：青葉台高中二年一組
所屬學會：無
上學方法：步行
性格：冷靜、冷漠、經常自己一人行動



なかざとかおり
中里佳織(NAKAZATO KAORI)
「CV：淺田葉子」

出生日：3月3日
血型：AB
身高：149cm
三圍：B80・W58・H81
班級：青葉台高中二年一組
所屬學會：無
上學方法：巴士
性格：頑固、凡事只看表面、開始一件事後不完成的話便不心息



はたのあおい
波多野葵(HATANO AOI)
「CV：夏樹リオ」

出生日：8月10日
血型：AB
身高：167cm
三圍：B81・W60・H86
班級：青葉台高中二年一組
所屬學會：演劇部
上學方法：步行
性格：粗魯、小氣、好勝心強、小心



おかのようこ
丘野陽子(OKANO YOHKO)
「CV：今井由香」

出生日：5月28日
血型：O
身高：155cm
三圍：B77・W60・H79
班級：青葉台高中二年四組
所屬學會：游泳部
上學方法：單車
性格：極度開朗、天真無邪、凡事不計較

みやまさなえ
深山早苗(MIYAMA SANAE)
「CV：飯塚雅弓」

出生日：11月3日
血型：B
身高：158cm
三圍：B81・W60・H80
班級：青葉台高中一年二組
所屬學會：攝影學會
上學方法：單車
性格：笨拙、努力向前、甚麼也覺得好



こうさかまいこ
香坂麻衣子(KOUSAKA MAIKO)
「CV：皆口裕子」

出生日：11月18日
血型：O
身高：166cm
三圍：B86・W58・H84
班級：青葉台高中三年一組
所屬學會：家政科部
上學方法：電車
性格：溫文爾雅、馬虎、發呆

きみこ
君子(KIMIKO)
「CV：田村ゆかり」

出生日：9月24日
血型：O
身高：154cm
三圍：B76・W59・H78
班級：青葉台高中一年二組
所屬學會：家政學會
上學方法：巴士
性格：有少許笨拙、堅實、開朗、忠直





製造商：Asmik Ace Entertainment Inc.　發售日：發售中
價格：5800日圓
SLG/ MEM/ 2-12 BLOCK/ 2P

BY：天草四郎 時貞

隨意製作出一架機械人的模擬對戰格鬥

《AFRAID GEARS》

遊戲目的

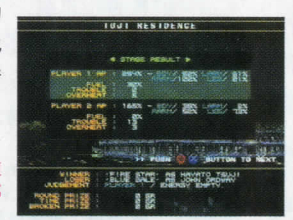
這是一隻可以自由組合機械人去與敵人戰鬥的育成對戰遊戲，大家可以在眾蛋的商店中購買到一些配件，然後製造出一架自己心愛的機體，與敵人對戰。不過這一隻遊戲在戰鬥中並不可以自由控制機體的行動，全都是電腦自動控制，就的確是可惜了一點；不過大家還是能夠以製造出一架完美的機體為目標，看看自己是否一個製造機械人的天才，這亦是遊戲的唯一目的。

遊戲中的三個模式

遊戲中一共有三個模式，分別是BEGINNER、MAIN GAME及VS BATTLE。這三個模式的分別有不同的玩法，BRGINNER是一個為初學者而設的模式，不過內裏是包含了故事性；MAIN GAME是主要的遊戲，在這一個模式中的目的是要盡量打敗對手，爭奪勝利的寶座；至於VS BATTLE就是與另一個玩者進行對戰而設，不過對戰時一定要使用記憶一張，而且內裏是一定要有MAIN GAME中的SAVE DATA才可以令戰鬥開始，所以大家可以在MAIN GAME中製造出一架心愛的機體來與朋友們對戰。

戰敗的條件

戰鬥失敗的條件一共有四個，(第一)自己退出戰鬥；(第二)身體及兩手被對手全部破壞；(第三)沒有燃料；(第四)時間終了。至於第四項的時間夠，是會將身體、手部及足部的餘下裝甲值全部加起來，那一方的總數最多，就是那一方勝利。



◆這就是沒有了燃料而戰敗，這亦是頗常見的戰敗條件。

機體的配件



◆可自由裝備喜愛的配件

在機體配件方面一共分開BODY(身體)、ARM(手部)、LEG(足部)、VERNIER(噴射器)、WEAPON(武器)及GENERATOR(推動器)等六種，而身體、手部、足部、噴射器及武器五種配件都會有重量計算，若是超過了機體的上限，就不可以裝備。至於推動器方面，就是有身體可負荷的重量、燃料及攻擊力等等的控製，只要大家在商店中購買一些新的推動器配件或強化推動器，就可以增加這一些能力值。

武器的種類

武器一共分開三種，分別之遠距離、近距離及格鬥系三種；當然其中的格鬥系武器是要在極為近身才可以使用；至於要選擇那一種武器來戰鬥，大家是可以先看一看對手是善長那一類攻擊才作決定。

◆遠距離的武器





◆近距離的武器

◆格鬥系的武器



平常的行動

在遊戲開始後，大家可以作出一些行動，以下就為大家逐點解說。

MAP：可以到街道上逛逛，看是否有一些合心水的武器及裝備去買。PARTS是購買身體、手部、足部及噴射器的地方；WEAPON就是購買武器的商店；R-TUNE則是維修機體及增強推動器數值的地方；G-TUNE就是購買多種新推器的商店；至於BAR就是一個可收集不同情報的地點。

GARAGE：一個可以轉換武器、身體配件、機體顏色及觀看機體能力值的地點，大家除了可以在這裏作出以上改動之外，還可以觀看一下機體的外貌。

ENTRY：登記參加比賽的日期，可以選擇適合的日子與對手約定一決高下。

INFOMATION：在這一處可以看參賽角色的排名榜、取得的獎盃、對戰結果與及一些隱藏道具；至於隱藏的道具，是分開武器(WEAPON)與身體配件(PARTS)兩種，武器一共有17種，而身體配件一共有24種。

SAVE：當然是記錄起遊戲的SAVE DATA了。

MAIL：回看之前所收取的郵件。

NEXT WEEK：進入下一個星期。

BATTLE：到了比賽的一天，就會出現這一個選項，大家可以立即與對手戰鬥。

◆可選擇機體的不同顏色及班紋。



BEGINNER MODE

雖然這是一個為初學者而設的模式，不過就算你不是初學者，你也可以玩一下這一個模式的，因為這一個模式是有故事成份，所以就算你是一名高手，也可以進入這一個模式試玩。這一個模式與MAIN GAME MODE差不多，不過玩者只能夠控制主角隼人，而且可作出的行動就會略為簡化了，因為在一開始時玩者的行動都可說是被迫地循序漸進，所以它的確比起MAIN GAME的玩法簡易了許多。

一開始時可以選擇的項目有限，大家只可以到指定的商店買到僅有少數的配件，之後大家可以到ENTRY約定日子戰鬥與及選擇NEXT WEEK進入下一個星期，大家在這一個時候還未可以立即比賽，所以大家還是可以整理一下裝備，又或者到酒吧看看內裏的人給你製作機械人的要項；若你是已經絕對準備好，便可以按多幾次NEXT WEEK，待BATTLE的字樣出現，就可以即時出戰。

而於這一個模式中，在出戰的開始及結尾，都會有一段CG片段，這亦是BEGINNER MODE中獨有的，所以這一個模式又教人甚去不玩呢？

至於在戰鬥的時候，有時是會限定了所能夠裝備的武器，例如出場的時候只可以裝備BEAM系及防禦系的裝備，不可以裝備其他武器，否則這是一概不準比賽，這亦是遊戲中的一個小特點之一。當戰勝了之後，就可以繼續之前的做法，再次等待下一個對手作戰，但若不幸戰敗了的話，就可以再次重新戰鬥。



◆所有的商店都是在一定時間才可進入。



◆連修理及強化的店鋪亦是。



◆酒吧中的人會告訴你製作機體的注意事項。



◆這一個模式中是有一些CG片段的。



◆有些戰鬥只可裝備特定的武器，否則不能進場；



◆這樣戰鬥就會更加辛苦。



◆輸了的話是可以再一次戰鬥的。

當戰勝了十個左右的回合，就會出現連續四場的戰鬥，勝利了的話，BEGINNER MODE亦宣告結束。



◆不需要花太長的時間就可以完成這一個模式。

MAIN GAME MODE

在這一個模式中，大家同樣是要為自己製作出一架心愛的機體，然後為勝利而作戰的主要模式。雖然這一個模式中的玩法與BEGINNER MODE差不多，不過大家可以在一開始的時候選擇不同的角色，可供選擇的角色一共有四十位之多，在選擇了角色之後，大家還可以更改他的NAME（姓名）、MECNAME（機體名稱）、BIRTH（出生月日）、BLOOD（血型）及COUNTRY（籍屬國家）。






◆可以在四十位角色中選擇。



◆還可以隨意設定角色的資料。

這一個模式的特點，就是自由度會較高，可以進入的商店亦有許多，而且商店所賣配件的類型亦會分開。在酒吧中的人亦會轉為說一些關於其他參賽對手的特點與及情佈，作為給你的一點點提示。



◆CYBER MATEL CO.—售賣平均型的身體配件



◆WORLD M.E.C. GARDEN—售賣輕巧型的身體配件



◆VINCENTE—售賣重量型的身體配件



◆HAMMER BROS.—遠距離武器專門店



◆CLUSTER INK.—近距離武器專門店



◆AXENON CO.—格鬥武器及防禦專門店

至於戰鬥就與BEGINNER MODE中差不多，先要在ENTRY中預約戰鬥日期及對手，大家在選擇了對手後可以看到戰鬥的場地究竟是平地還是凹凸不平，按△鍵的話還可以看看對手的使用武器及機體數值，這樣大家就可以選擇裝備一些比較對他們有效的裝備去迎擊；不過有一些對手是不會有使用武器及機體數值的DATA可以預覽的。



◆可以看到對方的使用武器及機體數值。

◆不過有一些對手的使用武器及機體數值都是十分神秘的，不可觀看。

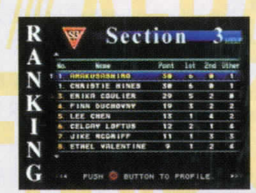
另一個與BEGINNER MODE不同的地方，就是戰鬥是分開四隊，當你戰勝了第一個回合，就可以選擇是否與第二名出線者戰鬥，期間大家可以修理機體、轉換裝備及觀看對手的機體；若是連這一個回合也戰勝了，就可以取得WINNING POINT及這一項賽事的獎盃。



◆可以在期間修理機體、轉換裝備及觀看對手。



◆戰勝了對手後可以取得WINNING POINT。而且若戰勝了兩個回合，就可以取得該項賽事的獎盃，獎盃還會有戰勝日期呢！



◆若取得了越多的WINNING POINT，你在排行榜的位置就會越高。

對戰中的事項

在對戰時雖然不可以控制機體的行動，不過其實是可以作出指示的；只要大家在戰鬥中按下△鍵，此時就會看見左方的AUTO MODE轉為了MANUAL MODE，之後大家可以指示機體用甚麼的武器攻擊對手、攻擊對手的那一個部位、是否增加攻擊LEVEL（LEVEL越高，機體的消耗量會越多）及棄械投降。



◆戰鬥中按△鍵可以轉換AUTO還是MANUAL操作。



◆再按一下○鍵就可以作出指示。

VS MODE

遊戲中的最後一個模式，就是可以與另一位朋友對戰，去一試自己機體的實力。只要你擁有一個MAIN GAME的SAVE DATA，就可以與朋友作對戰了。

發行商：BANPRESTO　發售日：10月15日
價格：5800日圓
SLG／對應MOUSE／MEM

TEXT：惡黨幹部古拉拉_B

AZITO2



記得上次為大家介紹了AZITO2的基本操作和系統，現在就給大家一點心得，讓各位早日成為一個成功的總統／總司令！

踏上最強基地第一步！

基地佈置第一課

動力室



首先要建造一個動力室，沒有它整個基地都不能運作。但是動力室會造出影響基地內的人的電磁波，所以應設置在基地的最深層，一來不會容易被敵人攻擊，二來可以減少對人員的影響。因為電梯是可以無限伸展的，所以用電梯來連接動力室和基地就最好了。

總司令室、保安室

總司令室(總統室)的實用性不大，卻是遊戲的必需品之一。因為總司令室被擊破便會GAMEOVER，所以不宜設於近地面的地方，而且要加以保護(很廢話……)。千萬不要用陷阱來包圍總司令室，因為總司令室是全部人員(除了巨大英雄、戰鬥機等要在格納庫開發的種類之外)出發去工作地點的地方，如果用陷阱來包圍總司令室，未開工人員已經死了一半(被陷阱擊中)。最理想的就是用保安室放在總司令室兩傍，一來改造人是由總司令室出發的，這樣做可以縮短他們移動所需的時間，二來可以當作保衛總司令室之用。如果資金許可，將專用的電梯放在保安室傍，可以減少人員進行諜報／行動的時間，在敵人入侵時將電梯縮回地底便可(如果有多於一個出口的話)。

通道

基地必需有一條或以上的通道可以通往基地外，因為動力室需要將熱氣散出(否則耐久力會減少，最後會爆炸)，同時亦要通路將物資送到基地外的砲台和掩飾建築。



格納庫



這也是每個基地必需的，因為機械人的威力不是英雄所能比，往往機械人能將敵人的人型角色(改造人和怪人)一擊而殺。基地內可以配置多個格納庫，但只需一至兩個作為機械人／怪獸的出口便可，因為玩者可以將他們隨意在格納庫之間調動。不過，戰艦是要有專用的格納庫的。

人流&陷阱

人員是不會對基地內的陷阱有免疫能力的(正如前文所說)，所以配置房間時，要留意途中有沒有陷阱。(詳見圖例)



賺錢之行進

正所謂「蛇無頭不行，基地冇錢就冇人」。如果要基地強大，就要有很多很多的人(改造人或者怪人)。此外，博士、工場長等等都不是省油的燈，每個月都會向你索取數以萬計的薪水，「開源節流」四個字不能不記。

賺錢方法之一～正途

上次為大家介紹的「掩飾建築」是需要配合工場所生產的商品才會有效的。生產的過程是：

1) 科學家開發商品
2) 工場生產商品
3) 在掩飾建築內將商品出售

賺錢方法之二～外道

如果玩者真的進入了長期「經濟低迷」的谷底時，還有一條路可以走的，就是「販賣人口」──出售改造人。雖然說販賣人口或者出口軍火(戰鬥機等等)可以賺到錢，但是計算所付出的開發費用和時間，不如把他們留在地基防守更好。

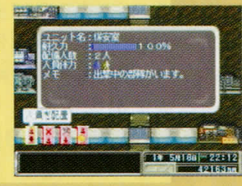


注意點

1) 能開發的商品數目，會隨着玩者所通過的關卡數目而增加。
2) 儘量選擇一些生產時間短的商品，這樣就可以為資金打好基礎。因為玩者能開發的改造人數目有限，再多的錢也是多餘的，最重要是以最短時間開發最多的改造人。
3) 商品出售會有季節性，如果真的不暢銷，便將它放去百貨店去，以平價出售。
4) 商品在生產之後會自動由電梯送到地面的掩飾建築，但玩者仍要自行設定出售那一種商品。
5) 工場內配置一名或多名的工場長，生產出來的商品數目和所需時間都是不變的，所以應該採取「分散投資」策略。
6) 接上點，玩者可以生產兩個工場，一個生產商品，另一個用來補充炮台的彈藥。

賺錢方法之三～正義的賺錢方法

如果玩者選擇的是正義的一方，要賺錢首先要大量的生產改造人或者巨大英雄(量力而為吧！)，然後派遣進行「諜報」活動。為甚麼？因為有時候他們會發現一些「有趣的東西」，送回來便發現是金錢($10000至$100000不等)。或者他們「巡更」時會發現怪人作惡，如果總司令(即玩者)決定要幫忙，便有機會戰勝(視乎改造人的級數而定)而得到市長的「報恩」。



賺錢方法之四～惡黨的賺錢方法

如果玩者選擇的是惡黨的一方，賺錢的方法也是需要怪人，但是賭運的成份更多。除了諜報之外，他們還可以選擇極之需要運氣的「行動」，即是電視片集中四處破壞、企圖征服地球的行動。最初玩者可以選擇「打劫銀行」、「破壞水壩」和「擄劫幼稚園校車」。其中某些是會為玩者帶來豐厚的利潤的，某些更能令正義英雄「英勇殉職」。(實在是極惡啊！)

賺錢方法之五～一步登天！

就是用秘技工場今期提供「無限金錢」的秘技了。

開發注意點

強化改造人(怪人)



每款改造人最多只可有一個。改造人的開發分為「初期」、「改良」、「最強」三型，千萬不要勉強在初期型時便進攻敵人。另外，在進行活動時的改造人是不可以強化的。

博士

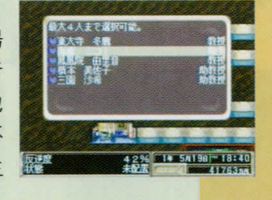


這個是基地的第二重要人物，因為沒有他們便不能開發和研究。博士分為三類：助手、助教授和教授。強度不同的改造人需要的博士數目也不同，某些改造人(怪人)要有對應的博士才可以開發。

生產注意點

自動進行

當玩者將工場長分配到工場時，他們不會工作的，是要玩者指定生產那一種商品(彈藥)，他們才會活動。另外，如果玩者不叫他們停止的話，他們會一直生產止到上限(999個)為止。



物品傳送

之前提及過彈藥的運送問題，同樣地，只要確保有一個或以上的出口連接到基地外，便可以將商品自動傳送。

重視人力資源

人員之「反逆度」



這個是一定要留意的數值，人員在工作後會漸漸增加「反逆度」，如果達到黃色(大約50點)時，便應該將他／她配置到保養室。在那裏反逆度會漸漸減低，直至零時便會自動返回司令室候命。如果達到100點，人員就會叛變，後果不堪設想。改造人和其他戰鬥用的人員都不會有反逆度(是因為經過改造嗎？)，但是會有體力計。如果體力減少，可以將他們配置到保安室，可自動回復體力。

突發事件

人員也是有感情有生命的(拜托不要說得那麼嚴重吧～)，有時候「初則口角，繼而動武」的情況並不罕見，但是對基地內的設施影響不大，只要確保人員的反逆度處於一個低水平便可。

敵入侵預防對策本部！

炮台配置



炮台是基地的第一道防線，對空和對地的能力都很高。最初玩者已經可以選擇火神炮，隨着開發可以選擇的物件更增加，但是要記着生產彈藥啊！配置炮台的理想位置是在地圖的兩傍，因為那是敵人入侵的指定位置。

偵察／防禦



當玩者將人員配置到保安室之後(機械人、戰鬥機等等是在格納庫)，便可以命令他們進行「防衛」活動，如遇人敵人入侵，他們會自動攻擊的。

臨時對策

在最初設計基地時，可以將出入用的電梯放在地圖的兩傍，因為人員進行諜報時，是向地圖的左或右走。中間部份再設置一條電梯，梯的連接重要房間之處設一些陷阱。當敵人入侵時便將兩傍的電梯收起(縮在地底)，將敵人集中由中間的電梯進入，再用之前設立的陷阱好好招呼他們……嘿嘿嘿

發動戰爭(進攻)

實時戰爭都有一個類似的規則(步驟)：

1) 收集資源
2) 大量生產武器
3) 一次過將武器全部派遣到敵陣
4) 戰勝

以上的步驟頗合用於《AZITO2》，唯一要注意的是敵方的「預測」能力極高，我方人員仍在出發時，他們已經到達總司令室了。對策是當敵人進攻時，立即發動全員總攻擊，務求將敵人一次過消滅。留意一點，要確保基地有足夠的防禦力(女英雄可以充當此職)。

要教的就是這麼了，其餘的就要靠大家的努力和運氣了！

製造商：Kindle Imagine Develop　售價：6800日元
發售日：發售中（10月29日）　容量：2 CD-ROM
ETC／ MEM

TEXT BY 酒井明樹

FALCOM CLASSIC 2「伊蘇2及太陽之神殿」

序言

FALCOM CLASSIC 2有兩隻CD，第一隻CD存有兩個FALCOM的名作，第一個是在1988年推出的ARPG遊戲「伊蘇2」，而另一隻是在1986年的作品以AVG形式進行的遊戲「太陽之神殿」。另一隻CD只是音樂CD而己，一共收錄了23首遊戲的音樂。



■ 第二集的女主角「莉莉亞」，原來她喜歡玩雀的。



■ 故事男主角，紅毛英雄「IDOL」。



■ 女神菲娜？原來她就是兩大女神之一，在第一集的時候以為她只是識得吹口琴！

伊蘇2 伊蘇的故事

伊蘇是一個傳説中的魔法王國，由兩位美麗的女神創做的地方，女神給予百姓魔法的能力，所以國家快便富庶了起來。在國泰民安和國民幸福愈快的同時，魔法的副作用亦悄悄地開始出現，在伊蘇國內突然產生了大量怪獸。守護着伊蘇國的六位神宮為了避免影響其他地區，所以便以魔法把伊蘇國昇上天空。









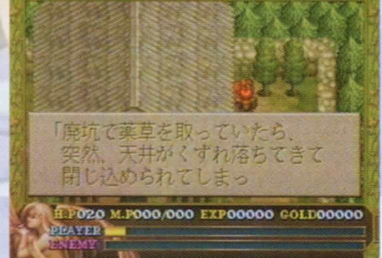
故事

IDOL在塔頂擊倒第一集的首腦，並且成功取得六本「伊蘇之書」後，IDOL突然全身被光團包圍着，光團把IDOL射上至位於高空的伊蘇國。當IDOL醒來時己發覺眼前有一位少女，而她便是女主角「莉莉亞」。

莉莉亞帶主角回到「賴斯村」（ランスの村），在村內IDOL與莉莉亞談話後，便到了莉莉亞的家，從她的母親口中得知莉莉亞身懷一個怪病，希望主角能幫助莉莉亞康復。主角在尋找醫生時，在村內右上角與一名男仕相談，知道了醫生在「拉斯丁廢坑」（ラスティーン廢坑）中取藥時被困。

當主角到了廢墟多利亞（廢墟ムーンドリア），便知道要得到村長的同意才可進入，所以主角便再次回村找村長。

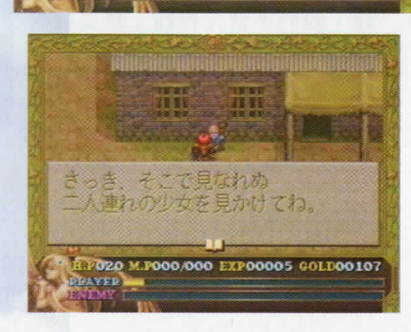
在廢墟多利亞內可找到用來製造醫治莉莉亞的二種藥物材料之一「羅達之實」（ロダの實），「神界之杖」只要在女神像前使用它便可擁有魔法能力、「いにしえの石板」所刻上是關於歸還「伊蘇之書」的內容。







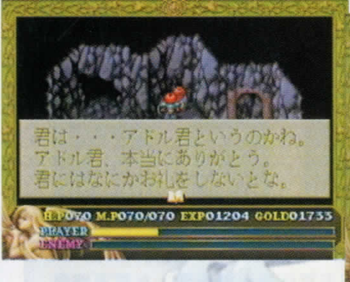




IDOL進入廢坑後，除了要找尋的被困的醫生和藥物之外，還要把「伊蘇之書」歸還給五位神官，(但是第六個神官卻不在廢坑之內)。主角擊到廢坑內的頭目後，便進入的廢坑深處，這裏十分漆黑，所以如果沒有「光之魔法」(ライトの魔法)有一些通道不能夠看到的，尤其是收藏着「邪惡の鈴」的地方。所以如果找不到的話，便要預先取得「光之魔法」，然後使用它進入廢坑深處。









在廢坑內找到一個發掘用的「鶴咀鋤」(マトック)、「鐵礦石」只要把它交回村內的道具屋便能增加武器種類、以魔法金屬(古利尼亞)製造的「古利尼亞指環」(クレリアの指輪)，製造醫治莉莉亞的二種藥物材料之一「沙魯沙達之花」(セルセタの花)及可以使用火球來攻擊的魔法「ファイヤーの魔法」。

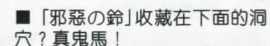
IDOL回村後便再次回到村的右上方找醫生，IDOL把ロダの實及セルセタの花交給醫生，醫生便替IDOL製造了一枝莉莉亞之藥(リリアの藥)。IDOL得到了莉莉亞之藥後，便去了莉莉亞的家找她的母親，為了感謝IDOL，莉莉亞的母親送了「光之魔法」給他。

取得「邪惡の鈴」後便可到(ジラの家)找志拿，在屋內的地牢中，志拿發覺有一些怪物的聲音，所以他便希望IDOL能替他調查，IDOL到了地牢使用「邪惡の鈴」，突然大量怪物凶湧而出，注意！由於在這裏有大量的怪物出現，所以只要站在洞穴前適當的位置，使用火球魔法便可不斷提昇經驗值及金錢。進入洞穴後把第六本「伊蘇之書」交還給神官，然後便可以進入「羅路地亞冰壁」的地域。



■經驗呀！！錢呀！！





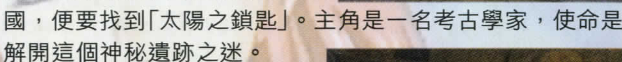
■「邪惡の鈴」收藏在下面的洞穴？真鬼馬！

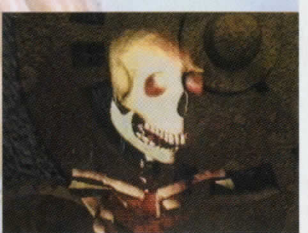
太陽之神殿

前言



太陽之神殿是一隻AVG遊戲，以古文明遺跡為主題的遊戲。要打開神國之門進入神國，便要找到「太陽之鎖匙」。主角是一名考古學家，使命是解開這個神秘遺跡之迷。







操作介紹

在地圖上是以2D形式進行，移動到指定的建築物或特定的地點，只要按下「C」按鈕便能進入，進入後便會轉為以3D形式進行。



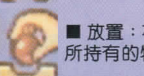




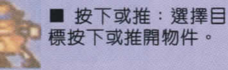
3D畫面時的指令操作



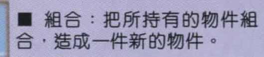
■ 移動：在AVG畫面內上、下、右、左、前或後移動。



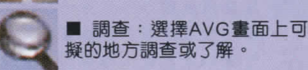
■ 放置：在適當的地方可放置所持有的物品。



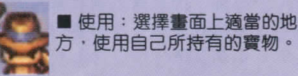
■ 按下或推：選擇目標按下或推開物件。



■ 組合：把所持有的物件組合，造成一件新的物件。



■ 調查：選擇AVG畫面上可疑的地方調查或了解。



■ 使用：選擇畫面上適當的地方，使用自己所持有的實物。



■ 拉下：見到一些可疑的地方可按指令拉下。



■ 洗濯：把弄污了的物品洗乾淨。



■ 取下：按下指令便能取得指定的物件。



■ 移動物件：嘗試移動一些指定的物件。



■ 破壞：按下指令把AVG畫面上可破壞的物品破壞。



■ 等待：在特定的情況下按令等待

製造商：BAN DAI　售價：2800日元
發售日：發售中　容量：CD-ROM
ETC／ MEM

TEXT BY 酒井明樹

機動戰士高達 基力之野望 攻略指令書

前言

基力之野望攻略指令書不是一隻完整的遊戲，它是只是一隻儲存着SAVE DATA及資料的光碟，共有四個選項包括特別DATA、名場面動畫集、稿圖集及主要用語解說，主要以SAVE DATA為主，連同隱藏版共有十五個DATA。

SPECIAL SAVE DATA（スペシャルセーブデータ）

全部共有十四個SAVE DATA，難易度分為五級，一級是最容易，而五級是最困難。有些設定在開始時已擁有大量資金，或者全部機種已開發，可以輕易擊倒電腦，但是有一些DATA卻只能擁有一個據點，須要花很長時間及精神才可完成遊戲，可算十分困難。

1) 第三勢力登場

勢力：第三勢力
難易度：三級
資金：視乎所選國家而定
資源：視乎所選國家而定
基礎技術：視乎所選國家而定
MS技術：視乎所選國家而定
MA技術：視乎所選國家而定

遊戲內容

只要在標題畫面選下「NEW GAME」，其後除了可以使用地球聯邦軍及自護軍之外，還會出現三個選項，包括可以使用「泰坦斯」(ティターンズ)、「新自護」(ネオ・ジオン)及「正統自護」(正統ジオン)。

而遊戲將會由第一回合(TURN 1)開始。

2)奧狄沙（オデッサ）之激戰

勢力：聯邦軍
難易度：三級
資金：15000
資源：10000
基礎技術：7
MS技術：7
MA技術：6




可以即時進入的重要據點：

奧狄沙(オデッサ)

遊戲內容

在第30回合開始，奧狄沙是自護軍將兵力輸送至太空的重要基地，而聯邦軍計畫攻擊這個重要據，以及委派白色基地號直接進入奧狄沙(オデッサ)作戰。

3)所羅門（ソロモン）攻略戰

勢力：聯邦軍
難易度：三級
資金：30000
資源：40000
基礎技術：13
MS技術：13
MA技術：11




可以即時進入的重要據點：

所羅門

遊戲內容

開始時在第70回合，發生於在12月24日，聯邦軍實行星一號作戰，在重要據點「所羅門」前集合大批聯邦軍艦隊與自護軍艦隊作戰，所羅門攻略戰一觸即發。

4)宇宙要塞阿巴奧（ア・バオア・クー）

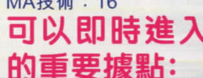
勢力：聯邦軍
難易度：三級
資金：20000
資源：40000
基礎技術：16
MS技術：16
MA技術：16

遊戲內容

開始時已是第90回合，事情發生在12月31日的8時40分，一年戰爭時聯邦軍與自護軍最後決戰的場地，是一個摸擬機動戰士高達史實的SAVE DATA。特別的地方在於可使用「強化人斯羅(ZERO)」。




可以即時進入的重要據點：



阿巴奧

5)奧狄沙（オデッサ）防衛戰

勢力：自護軍
難易度：二級
資金：20000
資源：20000
基礎技術：8
MS技術：9
MA技術：9




可以即時進入的重要據點：

奧狄沙

遊戲內容

在第30回合開始，聯邦軍主要以吉姆及61式戰車攻入奧狄沙，而我軍除了渣古外，還有少量大魔及老虎加入戰陣，但是由於有阿寶架駛高達的關係，所以亦不容易對付，最好加派指揮官協助，因為在奧狄沙內就只有「馬哥」一人。

6)查布羅ジャブロー散田

勢力：自護軍
難易度：三級
資金：10000
資源：35000
基礎技術：9
MS技術：9
MA技術：10



遊戲內容

由第45回合開始，遊戲是參照史實十一月三十日的查布羅攻防戰，自護軍在查布羅附近集結，準備潛入查布羅。而我軍的查布羅攻略作戰計畫如果沒有實行，便會在五個回合內消失。

可以即時進入的重要據點：

奧狄沙(オデッサ)、紐約(ニューヨーコ)、馬特拉斯(マドラス)、夏威夷(ハワイ)

7)公國の落日

勢力：自護軍
難易度：四級
資金：10000
資源：35000
基礎技術：12
MS技術：12
MA技術：14



遊戲內容

遊戲在第50回合開始，參照史實十二月二十四日，聯邦軍已把地球上所有的失地取回，正準備發動反擊性的「星一號作戰」計畫，而自護軍當時正處於下風……。

可以即時進入的重要據點：

除了查布羅、貝爾法斯特、海神基地、及朗拿志之外，所有據點也可進入

8)追り來るジオン

勢力：聯邦軍
難易度：五級
資金：100000
資源：100000
基礎技術：6
MS技術：6
MA技術：6




可以即時進入的重要據點：

所有敵方據點也可進入

遊戲內容

由第一回合開始遊戲，而聯邦軍在版圖上就只有查布羅一個重要據點，但是由於資金、資源、及技術上也很低，所以須要花一定的時間及精神才可完成遊戲。

9)連邦軍之脅威

勢力：自護軍
難易度：五級
資金：100000
資源：100000
基礎技術：7
MS技術：7
MA技術：7




可以即時進入的重要據點：

所有敵方據點也可進入

遊戲內容

遊戲將會從第一回合開始，玩者就只有自護公國的首都S-3城市（S3-ズムシテイ），與迫り來るジオン一樣，這是一個對上級者的挑戰，而分別就在於玩者是使用自護軍。

10)連邦之力

勢力：聯邦軍
難易度：一級
資金：100000
資源：100000
基礎技術：16
MS技術：16
MA技術：16




可以即時進入的重要據點：

無

遊戲內容

從第一回合開始遊戲，在開始時已擁有大量資金，加上技術已經開發至頂點，基本上是無械可擊。

11)進擊するジオン

勢力：自護軍
難易度：一級
資金：1000000
資源：1000000
基礎技術：16
MS技術：16
MA技術：16




可以即時進入的重要據點：

無

遊戲內容

遊戲由第一回合開始，與12的連邦之力相同，有大量資金及最高的技術，資金的花費只是在於生產，遊戲難度大大減輕。

12)新たな力

可以即時進入的重要據點

無

勢力：聯邦軍
難易度：一級
資金：100000
資源：80000
基礎技術：1
MS技術：1
MA技術：1




遊戲內容

第一回合開始，可以使用隱藏人物「斯羅」(ゼロ)架駛機種為「泰坦斯高達」，及「哥奧」(コウ)所架駛的是遊戲中最強的「高達GP01」！

13)解かれた封印

勢力：自護軍
難易度：一級
資金：15000
資源：0
基礎技術：1
MS技術：1
MA技術：1




可以即時進入的重要據點：

無

遊戲內容

遊戲從第一回合開始，可以使用隱藏人物瑪利安及告斯古.艾路，機種方面除了馬沙專用的加大魔之外，還有設置在S-3城市的馬沙專用紅色高達。

隱藏SAVE DATA！！

在標題畫面緊按L按鈕及R按鈕，然後按START，選擇SPECIAL SAVE DATA（スペシャルセーブデータ）一項，便會發現選項多了兩個額外的隱藏DATA。

1) 宇宙へ

勢力：聯邦軍
難易度：？
資金：500000
資源：500000
基礎技術：16
MS技術：16
MA技術：16

遊戲內容

遊戲開始時已是第120個回合，滿天地及太空也是軍隊，而且有隱藏人物出現，所有將領的等級也昇至S級，隱藏機亦會出現，玩者可以打個暢快。

可以即時進入的重要據點：

所有敵方據點也可進入



2) 天と地と

勢力：自護軍
難易度：？
資金：500000
資源：500000
基礎技術：16
MS技術：16
MA技術：16

遊戲內容

開始時是第120個回合，雖然如此但是雙方軍隊卻佩佈整個地球及太空，高級數的機師及軍隊加入戰陣，大家終於可以目睹一場宏偉而壯觀的戰爭！

可以即時進入的重要據點

所有敵方據點也可進入

製造商：CAPCOM　發售日：10月22日(發售中)
價格：5800日圓(單體SOFT)／7800日圓(4MB擴張RAM CARTRIDGE＋CD-ROM)　容量：CD-ROM
FIG　4MB擴張RAM CARTRIDGE專用　2P　MEM

TEXT：KOTARO

MARVEL SUPER HEROES VS.STREET FIGHTER

徹底分析 VARIABLE HERO BATTLE

VARIABLE HERO BATTLE第二彈《MARVEL SUPER HEROES VS.STREET FIGHTER》，剛於早前在SEGASATURN上登場，對比起之前兩隻同廠移植的格鬥作品，今次的完成度和移植水準可謂最高，其中寓意創造為遊戲加入不同的新元素，令其比原版表現更為出色。然而，今期我們會繼續詳細分析遊戲各項重要的系統，希望對喜歡此作品的讀者會有進一步的了解吧！



TAG BATTLE戰術指南



首先，先講解一下TAG BATTLE的戰略重點「交接」。「交接」是戰鬥中回復體力最重要的一環，當角色受傷、黃色部份(最大值)體力下降的同時，紅色部份(可以回復)的體力便會增加，而「交接」的最終目的，就是令紅色部份的體力再次變為黃色(完全回復)，假若自方紅色部份的體力越長、相對需要「交接」和持續的時間亦越長，好讓後發角色慢慢回復體力。

誠然大家可能會問，究竟怎樣才可在最有利的情況下作出「交接」呢？這點亦不能盡説，但是有一點可以肯定的是，適當地選擇「VARIABLE ATTACK」、「VARIABLE COUNTER」或「VARIABLE COMBINATION」作為「交接」，就是最有效的方法。至於如何去選擇各種方式作為「交接」？這個則會在往後的系統解説中為大家徹底分析。

VARIABLE COUNTER攻防

正如戰術指南中所説，VARIABLE COUNTER是控制「交接」的其中一種方法，只要用得其所便可以同時持有「交接」和「反擊」的作用。不過，假若適得其反就會連累同伴受傷，因此要知道同伴VARIABLE COUNTER的性能同時，也要理解它們的共通性質。



■瀕死時，切記要利用VARIABLE COUNTER作為「交接」和「反擊」

VARIABLE COUNTER發動中是持有無敵時間(但已較前作為短)，而到攻擊判定出現時無敵狀態就會解除，所以本作中的VARIABLE COUNTER是主要針對單發攻擊，以及技與技之間的空隙而設。





■面對單發攻擊及技與技之間的空隙，VARIABLE COUNTER就持有其一發反擊的作用





■相反短促的無敵時間，能令VARIABLE COUNTER起不了作用，因此在防禦連續的攻擊時，要緊記攻擊臨完結前才可作出反擊

VARIABLE ATTACK注意事項

遊戲中不可或缺的「交接」方式，雖然操控簡單而容易，但是「交接」後所造成的無防備狀態也不容乏視，假若被對手擋格換來的反擊着實是難以想像。



■對手使用SUPER JUMP時，便是以VARIABLE ATTACK作「交接」的最佳時機





■VARIABLE ATTACK成立(交接開始)時，先發角色會進入無敵狀態





■應用於互動的技倆之中，能令對手無從反擊

反動與距離

或許大家有否留意到VARIABLE ATTACK的反動作用，其實與距離上是有着不可分割的關係呢？原來自方與對手的距離越近，VARIABLE ATTACK的反動力就會越細，拉近兩者之間的距離。反之，自方與對手的距離越遠，VARIABLE ATTACK的反動力就會越大，從而拉開兩者之間的距離，令對手不能即時作出反擊。



■自方與對手的距離越近，VARIABLE ATTACK的反動力便會將兩者之間的距離拉近



■相反，自方與對手的距離越遠，VARIABLE ATTACK的反動力則會令兩者之間的距離拉遠，對比上也較為安全

CHAIN COMBO基礎知識


■前作中，全角色均持有空中「6 BUTTON CHAIN」的特性


■《MARVEL SUPER HEROES》系佔多數的「6 BUTTON CHAIN」

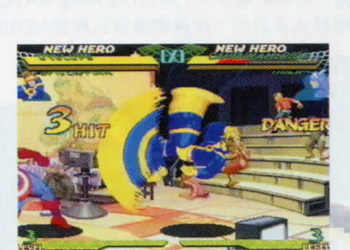

■《STREET FIGHTER》系佔多數的「3 BUTTON CHAIN」


■HULK和VEGA獨有的「2 BUTTON CHAIN」

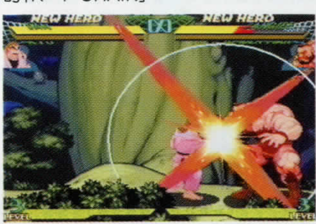
《MARVEL SUPER HEROES VS.STREET FIGHTER》的CHAIN COMBO特性有別於以往CAPCOM同類型作品想信大家可能也知道，然而大家又知不知遊戲當中究竟有幾多種CHAIN COMBO法則流程呢？其實在上期的介紹中，我們已提及過其中五種，當中包括承襲自《VAMPIRE HUNTER》系的「6 BUTTON CHAIN」、初代《VAMPIRE》系的「3 BUTTON CHAIN」、限制輕攻擊為主軸的「2 BUTTON CHAIN」、以及SHUMA GORATH專用的「P→K CHAIN」和BLACK HEART（MEPHISTO）專用的「K→P CHAIN」，至於還有兩種是大家有可能使用過，但未必留意到的「特殊CHAIN」和「NON-CHAIN」。

■SHUMA GORATH專用的「P→K CHAIN」

「NON-CHAIN」顧名思義，就是不存CHAIN COMBO特性，其中比較不幸的角色例如火引彈DAN、DHALSIM和ZANGIEF（MEGA ZANGIEF），他們均沒有地上CHAIN COMBO的效果，所以對於使用AERIAL RAVE開始技一環，他們亦遠較其他角色為弱。


■較通常角色為多的流程法則，令他們在攻擊方面變化更大

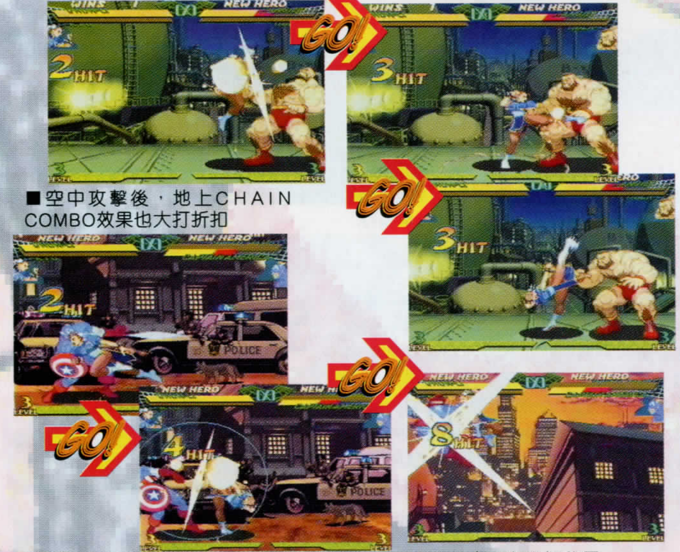

■BLACK HEART（MEPHISTO）專用的「K→P CHAIN」


■由於有着CHAIN COMBO的限制，對於使用AERIAL RAVE上也有一定的影響

「特殊CHAIN」乃特定的流程法則，而最普遍的用就法是二段攻擊，例如CYCLOPS的「輕拳．輕拳」、「輕腳．輕腳」、「重腳．重腳」，以及CAPTAIN AMERICA（US AGENT）的「中腳．中腳」等等。它們除了持有CHAIN COMBO的基本特性之外還有兩個特點，就是即使其中的攻擊落空亦可以繼續進行，而且也可插入於通常CHAIN COMBO的流程法則，是為比較佔優的地方。

DASH特性

特殊動作DASH使用量極高，但是除了作突進用之外還有甚麼重要用途呢？答案是連續技及攻擊起點的作用，其中最常見的是部份角色在跳躍攻擊後，再難於連接地上的攻擊和CHAIN COMBO，而唯一解決的方法就是在跳躍攻擊後一瞬作出DASH，那麼便可以維持密着狀態繼續攻擊。


■空中攻擊後，地上CHAIN COMBO效果也大打折扣

■活用DASH將距離拉近，令短距離的CHAIN COMBO亦再次發揮效用

AERIAL RAVE實踐

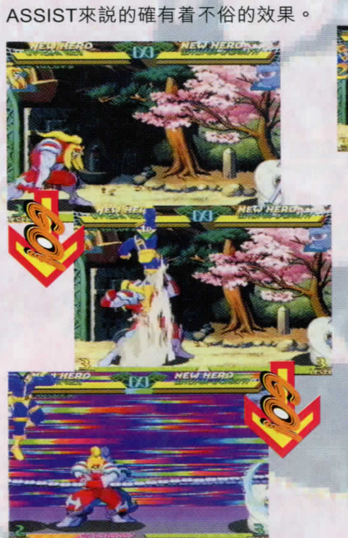
AERIAL RAVE的基本使用方法，想信大家若果熟悉CAPCOM的格鬥遊戲應該都會知道大體的概念是怎樣，所以今次我們亦不會多加贅述（如有不明，敬請找回上期《遊戲誌》介紹參閱吧！）。然而，就算你是對AERIAL RAVE是一竅不通，只要你能了解角色所持的AERIAL RAVE開始技的特性，即使不太純熟也可逐漸理解其中的真意。（下頁再續）

VARABLE ASSIST活用法

新加入的援護攻擊VARABLE ASSIST，大家可能在平時應用得多，可是你又有沒有想過VARABLE ASSIST對於攻防上的作用呢？以下是VARABLE ASSIST兩個常用的法則，只要適當地選擇同伴，即使他們是後發角色也會有其作用。

攻擊篇

VARABLE ASSIST其中一種不為人知的用途就是CANCEL通常技，這點不單止取消了自方的收招和硬直，同時亦可以與同伴一齊作出攻擊，對於破綻略大的VARABLE ASSIST來說的確有着不俗的效果。


■取消通常技的硬直後，便可與同伴同時進擊

防禦篇

第二種便是追打和VARABLE ASSIST的二擇作用，其中在CHAIN COMBO中以足拂的形式打跌對手，假若對手使用DOWN迴避繞進自己背後，就使用VARABLE ASSIST對處之，否則便施以追打。


■可追打倒地中的對手，也可利用VARABLE ASSIST向對手作背中攻擊

AERIAL RAVE開始技和SUPER JUMP上的差異

如果想懂得使用AERIAL RAVE，首先就要向《MARVEL SUPER HEROES》系角色埋首，因為他們的特性較多，而且空中CHAIN COMBO的難度亦遠較《STREET FIGHTER》系的角色為易，所以作為練習AERIAL RAVE便最佳。

在入門前，大家必需知道AERIAL RAVE兩大要點「AERIAL RAVE開始技」和「SUPER JUMP」的特性與關係。在上回中，我們已略為解釋過怎樣將兩者配合，不過也要因應「AERIAL RAVE開始技」特性而有所不同。打個比方，CAPTAIN AMERICA(US AGENT)持有兩種「AERIAL RAVE開始技」，分別是站立中拳和蹲下重拳，從表面上看同樣是「AERIAL RAVE開始技」，但是特性和AERIAL RAVE使用方法就大相逕庭。

站立中拳的一種是上昇式AIR COMBO的AERIAL RAVE，因為開始技發動時間短，而且上昇速度快，假若不能在上昇途中立即輸入攻擊，AERIAL RAVE效果便會失敗。那麼，這個又與SUPER JUMP有何關係呢？其實關係便在於SUPER JUMP中輸入攻擊的時間，如前所述，由於上昇式「AERIAL RAVE開始技」的發動時間短，因此就要利用SUPER JUMP CANCEL「AERIAL RAVE開始技」的時候輸入第一下攻擊，令角色與角色之間同步上昇，在發動時間完結之前完成AERIAL RAVE的效果。也由於這個技巧比較困難，所以大部份以上昇式「AERIAL RAVE開始技」為主的《STREET FIGHTER》人物就大打折扣，亦都較適合已掌握AERIAL RAVE概念的人使用。

◆上昇式AERIAL RAVE

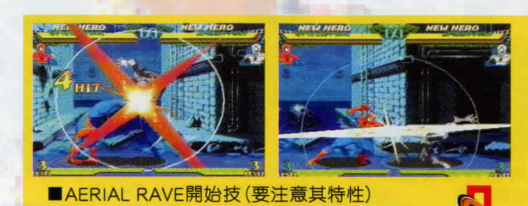


至於蹲下重拳的一種是飄浮式AIR COMBO的AERIAL RAVE，而與之前所述一種最大分別的地方，就是開始技發動時間比較長，即使以SUPER JUMP CANCEL/ NO CANCEL開始技，亦持有足夠的時間上昇尾追對手，由於時間寬鬆，所以大部份以此為主的《MARVEL SUPER HEROES》角色便大為有利。



◆飄浮式AERIAL RAVE

AERIAL RAVE流程圖



■AERIAL RAVE開始技(要注意其特性)



■CHAIN COMBO(要注意該角色的CHAIN COMBO TYPE)



■空中必殺技．HYPER COMBO



■AERIAL RAVE FINISH技(要注意其特性，能否叩擊對手)

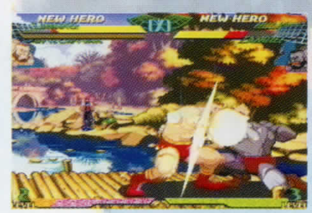
■空中投

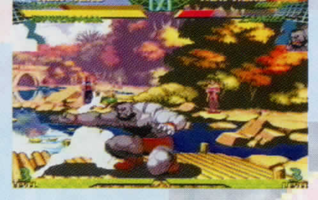


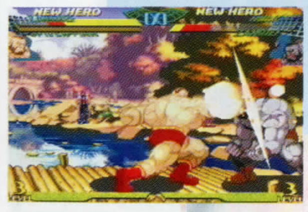
■追打

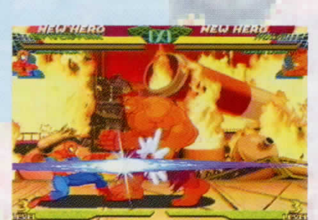
SUPER ARMOR對處法

先講解一下特殊能力「SUPER ARMOR」究竟是甚麼。簡單來說「SUPER ARMOR」就是無視對手攻擊依然能行動自如的狀態，即使不幸被對手攻擊中，也有權選擇防禦或者反擊，其中HULK、ZANGIEF、MEGA ZANGIEF和ARMOR SPIDER MAN亦備有此特殊能力，既然「SUPER ARMOR」有着這麼大的優點，所以大家必需清楚破解和攻防上的知識。





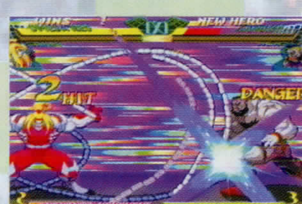




在破解「SUPER ARMOR」之前，第一要知道的就是四個角色性能相逹的地方，其中HULK能抵受重攻擊以外的通常技和部份必殺技性質的飛行道具，ZANGIEF基本上與HULK相同，但是卻限制於FLYING POWER BOMB和FINAL ATOMIC BUSTER中發動，ARMOR SPIDER MAN能抵受輕通常技攻擊，而MEGA ZANGIEF由於不能防禦，所以任何攻擊基本上對他發揮不了作用。

對處「SUPER ARMOR」的方法共有兩種，一種是主要針對HULK、ZANGIEF、ARMOR SPIDER MAN的「跳躍攻擊」和「CHAIN COMBO」，而另外一種就是獨力針對MEGA ZANGIEF的「投技」和飛行道具系「HYPER COMBO」，以上兩者只要運用得宜，即使「SUPER ARMOR」特性何其強悍亦能迎刃而解。





TEXT BY 酒井明樹

ACCLAIM 新 GAME

製造商：ACCLAIM



前言

美國遊戲廠商ACCLAIM在美國的ECTS 98舉行了一個叫THE COMPLETE STATE OF PLAY。他們在這裏發表將會為N64、PLAYSTATION及GAMEBOY開發一批新遊戲，所發表的共有十多個遊戲。



GAME BOY

發售日：98年11月
遊戲類別：3D SHT

TUROK 2：SEEDS OF EVIL







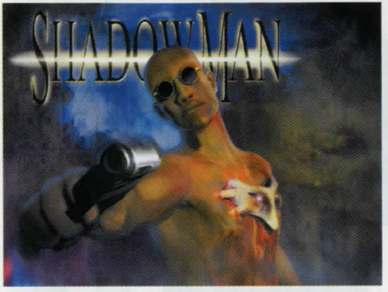


TUROK是一隻3D主觀射擊的遊戲，而主角便是一名專門捕獵恐龍的獵人。怪物種類不只限於恐龍，甚至包括一些受到異變的爬蟲類動物等，所增加的新敵人有三十種之多，武器方面亦有二十五種以上不同種類的武器。擁有恐怖的生物、多彩的武器、真實的畫面，在這個氣氛之下每行一步路也要步步為營。





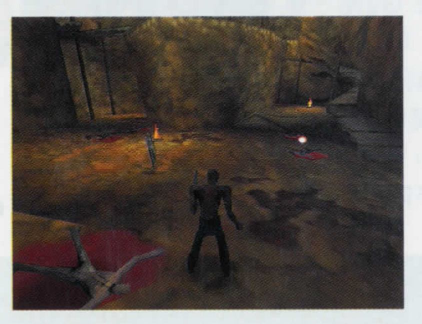
發售日：99年初
遊戲類別：ATC



SHADOWMAN



是一隻具有真實感的3D動作冒險遊戲，SHADOWMAN是以ACCLAIM公司自己所成功素造的漫畫角色為遊戲的主題，遊戲使用了一種新的科技，是一種切割畫像邊沿的程式，稱之為VISTA TECHNOLOGY（VISTA的意思是Virtually Integrated Scenic Terrain）這程式的用途在於，當處理地形及地理現象時能夠做得詡詡如生。








發售日：99年初
遊戲類別：？

SOUTH PARK



遊戲人物來自一套15歲以上人仕觀看的卡通「SOUTH PARK」，故事發生在美國的一個小市鎮內，在這裏居住了四名小孩：KELLY、KYLE、STAN和CARMENT。四名小孩在市鎮內發生了不少趣事，而故事的觀點、角度與政治性，是一直引起別人的爭議及注視。而遊戲的有趣之處，卻不能使八歲或以下的小孩感受得到。



發售日：99年夏
遊戲類別：？

BLOOD SHOT

是一隻以未來科幻為故事背景的遊戲，死去的人可以合法地從一個特別的政府機構批准而得到復活，經過一種叫STOMACH-CHURNING REVOLUTION OPERATIONS的重生手術，配合機器MICROSCOPIC MOLECULAR MACHINES，便能使死去的人得以重生，最可怕的是重生後的人會得到超乎常人的能力，而巨大的輪迴是由一部電腦所連接着。



發售日：99年秋
遊戲類別：RAC

EXTREME G2





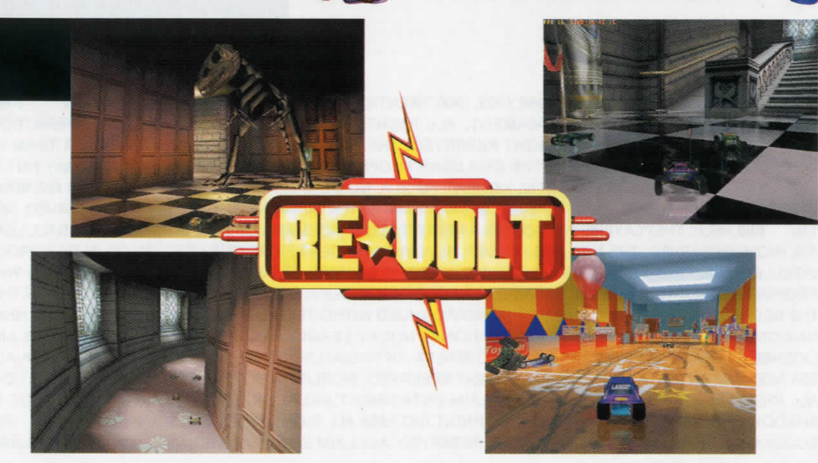


EXTREME G2是一隻電單車的遊戲，可以選擇自己喜愛的人物進行遊戲，在比賽時也可以使用武器攻擊對方車兩，遊戲共有21架電單車，其中有6架是隱藏車輛，玩者有10多種的武器選擇，在賽道方面共有25條以上，配合30多種不同的環境。




發售日：99年初
遊戲類別：RAC

REVOLT



這是一隻賽車遊戲，雖然賽的只是搖控車，但是視點方面依然是主觀視點，畫面背景方面除了街道外，還有室內的住宅、博物管和大屋等。由於以立體主觀為視點來進行遊戲，以及使用玩具搖控車比賽，所以玩者在進行遊戲時，有如置身於小人國的感覺。

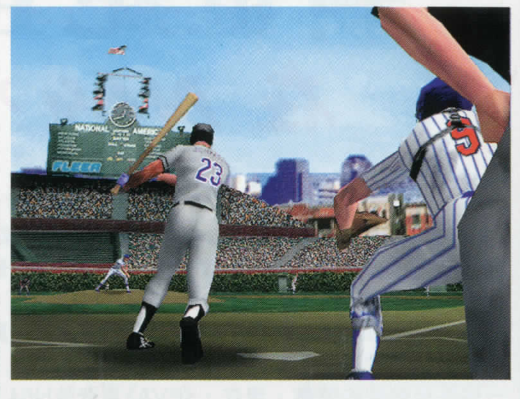


發售日：發售中
遊戲類別：SPT

ALL STAR BASEBALL"99

這是一隻棒球遊戲，以高質數的3D畫像取勝，背景精細，尤其是人物面部也做得十分圓滑，進行遊戲時人物動作高達600多種，擊球、接球及跑壘等動作也做得很順暢，玩者有戰略及街機合二為一的感覺，這是得到RUMBLE PAK的工作人員合作的得來的成果。



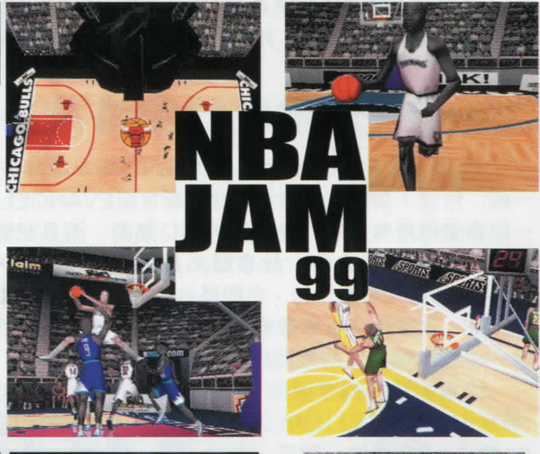




發售日：98年秋
遊戲類別：SPT

NBA JAM"99

相信大部份人對NBA也不會陌生，NBA JAM"99當然是一隻籃球遊戲，與正常的籃球比賽一樣是五個對五個，遊戲的進行速度很有快感，當然不少得入樽的場面！可選擇的NBA球隊共有29隊，遊戲亦能夠成功素做到球隊的特別特性、經營、歌曲及所有球隊的令導架構。擁有500多種的MOTION-CAPTURE，所以在畫面方面，例如場地設計的精細，人物及動作也能夠做得很圓滑。比賽時有50多種攻防系統的選擇，旁術也有1000多句的説話變化。

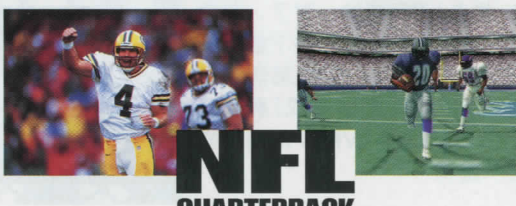




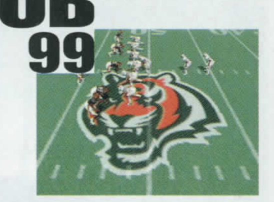
發售日：98年秋
遊戲類別：SPT

NFL QUARTERBACK"99

是一隻美式足球的遊戲，遊戲全部共有31隊著名的NFL球隊，能夠使用的球員方面，有超過1500多現任名球員設定在遊戲內。遊戲有使用MOTION-CAPTURE的技術，進行遊戲時的新動作有250多個，球場方面更有30多個3D球場，遊戲內容十分豐富。











發售日：發售中
遊戲類別：SPT

WWF WARZONE

WWF WARZONE是一隻3D的摔角遊戲，除了可以選擇現役的摔角選手之外，玩者亦可以自己設計一個自己喜歡的角色，包括樣貌、髮型、身型及摔角技術等。在進行遊戲時，角色的摔角動作共有300多種，畫面細緻，有九種不同的模式令玩者更能感受得到遊戲的樂趣。



製造商：BANDAI · GAINAX　發售日期：預定99年春季發售
售價：未定　記憶：未定
ACT/MEM

文：赤目黑龍

新世紀EVANGELION
在N64登陸的強橫勢力

EVA再現遊戲機之上

說到《新世紀EVANGELION》，大定不會感到陌生，因為從96年起，這部作品簡直就如龍卷風一樣的席捲整個動畫界，不論是哪一部的作品之中也會看到《EVA》的影子，直至《新世紀EVANGELION》被移植到SEGASATURN之上，更將這個名字帶進遊戲機的世界之中，隨之而來的《剛鐵之GIRL FRIEND》又是一個甚受歡迎的遊戲，現在，《EVA》要登陸N64了！

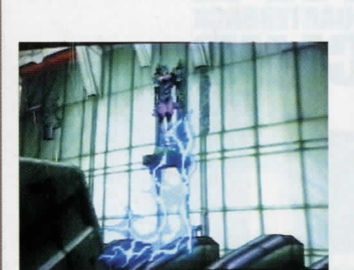
這次推出的遊戲依然是以《新世紀EVANGELION》為題，而遊戲的種類是動作遊戲，所以大家可以期望看到各部EVA的精采「動作演出」。

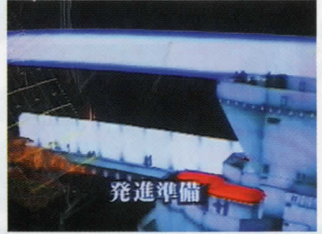
完全重現的動畫故事

《新世紀EVANGELION》的故事內容可以說是跟TV版的完全一樣，所以，如果大有看過TV版《新世紀EVANGELION》的話，一定會覺得所有的戰鬥是非常的熟口熟面，而且記憶尤新。在遊戲的「故事模式」之中，故事雖然是依TV版製作的，不過是以STAGE的形式來進行的，亦即是以BATTLE來將故事分隔的，這樣一來，大家也可以想像得到在遊戲之中大家要面對的將會是一場一場EVA與使徒的激烈戰鬥。------

如果大家對動畫版的印象是比較深的話，相信大家也記得《新世紀EVANGELION》之中是有「暴走」這回事的，對了，在遊戲之中當然是依然保留了這種的「EVENT」，當EVA在某個特定的狀態之下，便會變成「暴走狀態」，這亦是和TV版非常相似的另一證明。


■準備出發的初號機。


■發射的場面完全再現。



■這便是NERV的控制室。

戰鬥系統介紹

戰鬥畫面



1 EVA的體力顯示
受到的創傷越大，能源BAR亦會越短
2 使徒的體力顯示
和(1)的一樣。
3 同步率
這是駕駛者和EVA的同步率顯示，如果同步率到達一個非常低的水平，EVA便會進入暴走狀態。
4 適格者(駕駛者)的樣貌
這裏的是真治的樣子，不過這是會因應EVA的不同而有所改變的。(例如當是EVA二號機之時，出現的便是明日香)
5 在戰鬥中的EVA及使徒。
6 電源和剩餘時間
在這欄之中會顯示出在遊戲之中EVA的供電狀態，例如是否接駁着電纜；又或者是電纜已經脫離；以及內部電源的剩餘量也會在這裏顯示。

以一般而言，在每場戰鬥之中，只會有一部和一部使徒出現，而在版圖之上會為玩者設定一個界限，如果使徒超越界限的話，玩者便算失敗(GAME OVER)，其實這亦是和《新世紀EVANGELION》的故事大致相同的戰鬥，大家不妨試試用原作之中的方法戰鬥，結果可能會是……


■初回的戰鬥，對第十三使徒。


■完全沉默的初號機。




■戰鬥中的名場面——重現眼前。

完全的立體多邊形世界

為了要將《新世紀EVANGELION》的戰鬥真真實實地重現大家眼前，遊戲是會使完全使用立體多邊形來製作，大家在戰鬥之中看到的每一件事物也是以立體多邊形來製作的，當然，最重要的常然是EVA和使徒了，因為使用了立體多邊形來製作，使真實感大大增加，亦使遊戲的可觀性大大提高，單以開發的畫面已看不出有多大的缺點，相信完成品也必定會是超水準之作。


■完全沒有「滯」的跑動場面。


■正在入侵使徒AT FIELD的初號機。


■初號機雙手被「廢」的一幕。

製造商：BANDAI　發售日期：1999年2月
售價：6800日圓 記憶：未定
SLG/MEM

TEXT：天下一之無責任男

宇宙戰艦 大和號 遙遠之星依斯達露

對付老一輩的動畫迷言，《宇宙戰艦 大和號》可說是陪伴他們成長的作品，在動畫的世界之中，松本零士先生的作品可以說是大師級中的大師級，在他的作品之中，尤以《宇宙戰艦 大和號》、《千年女王》和《銀河鐵道999》最為香港人熟悉，然而，《宇宙戰艦 大和號》始終也是一部傑作中的傑作。事隔十多年，《宇宙戰艦 大和號》終於被移植到Playstation之上，大家又可以再次目睹大和號的勇姿。

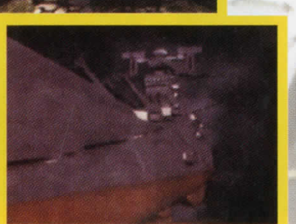


立體的大和號會是怎麼的樣子？

在動畫的世界之中，大和號是以平面出現在大家面前，不過在《宇宙戰艦 大和號 遙遠之星依斯達露》這遊戲之中，大和號會以立體多邊形製作出來，相信以Playstation出色的立體多邊形機能，一定能夠使大和號的雄姿再一次的出現，而且會比動畫之中的更加真實和雄大！









船員系統是甚麼？

如果有看過《大和號》的玩者一定會知道在大和號之上，除了主角古代進和森雪之外，其他的船員也和有特色，使故事更加精采，所以，在遊戲之中亦上了這個讓玩者置船員的「船員系統」(CREW SYSTEM)，玩者可以在船的各個崗位之上設置適當的人，這可以說是將動畫版《大和號》的一切移植到遊戲之下呢！



仔細的故事情節

看《大和號》除了是設計出色的戰艦之外，其強烈的故事性亦是吸引人的地方之一，在《宇宙戰艦 大和號 遙遠之星依斯達露》之中也會讓玩者再一次重溫在大和號之上發生的種種事情，例如是古代進和森雪之間的愛、沖田十三之死，以及在大和號之上的每一個人，他們為了保護自己的家鄉而戰鬥死宇宙的場面也會一一展現在大家眼前。



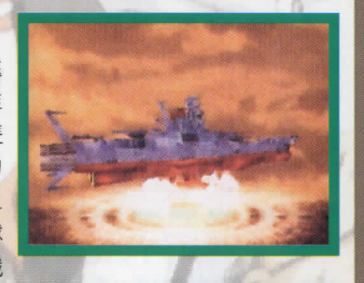
實時SLG使遊戲更具逼力

SLG遊戲一直以來也是給人一種要「花時間」的感覺，不過，如果是以實時來進行的話，便要玩者有極快的思考速度，否則時間拖得越久，戰況便會變徥越不利，而《宇宙戰艦 大和號 遙遠之星依斯達露》便是一隻採用了實時來進行的SLG遊戲，所以玩者就像置身在真正的大和號故事之中一樣，要在最短的時間之內作出適當的決定，否則便會連累同伴受了。



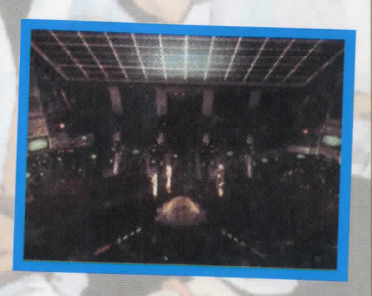
精采多變的版面

在《宇宙戰艦 大和號 遙遠之星依斯達露》之中，故事性雖然是強，不過這畢竟是一隻SLG遊戲，所以亦是STAGE的式來進行，在每一個STAGE之中，玩者也會來到不同的星球或宇宙空域之中作戰，在遊戲之中，玩者會到達的地方真是非常多，除了是一般的宇宙空域之外，亦會有在太陽之上的戰鬥；在黑洞之前的苦戰；又或者是在不同的星之上，玩者便是要在這樣多采多姿的環境之上作戰了。



大和號的世界真實重現

在上文之中談及過船員的設置，不過，在《大和號》的故事之中，通常大家集中在一起的地方便是戰艦最重要的地點——艦橋，而在遊戲之中，這也是非常重要的地方，因為在每一次出擊之前，玩者一定要在艦橋之上設定好出擊的戰略，這又可以說是將大和號真實的一面展現出來，亦使大家對大和號的認識深一些。





製造商：講談社　發售日期：11月30日
售價：5800日圓　記憶：未定
AVG/MEM

文：赤目黑龍

超能力小子EIJI

遊戲故事講啲乜？！

不知大家有沒有看這個故事的漫畫版，如果沒有的話大可以看一看時正在出版的《週刊少年MAGAZINE》，因為《感應少年EIJI》(サイコメトラーEIJI)這個故事便是連載在這本雜誌之中。這次被移植到Playstation之中的《感應少年EIJI》是一個原創的故事，不過，負責故事的依然是原作者安童夕馬，所以故事方面會以在連載中的故事骨幹為藍本，這樣便可以保留一直以來留下來的「味道」了。

這次的故事一開始便是一宗的殺人事件發生，受害者是一名叫石黑健次郎的麻藥調查官，主角映兒(EIJI)因為受到石黑健次郎的妹妹石黑美惠的委托，所以便着手調查此事，而為了這次的調查，映兒更找來了另一名的偵探志摩亮子。

憑着真映兒的特能力，在接觸過凶器——刀之後，他們便始真正的調查了，這次他們來到D-TOWN之中調查。

他們所進入的D-TOWN，本來是一個非常繁盛的社區，可惜在通天塔(バブル)崩壞之後，這個社區的健設亦止了，所以現在這裏是一個龍蛇混集的地方。當進入了這地下商店街之後，便會發覺表面上這裏實在和其他的商店街沒有多大的分別，這裏有喫茶店、時裝店、化　品店等，然而，這地方其實是一處暗藏殺機的危險地帶。

在調其間，映兒和志摩遇上不少的敵人攻擊，在他們一步步的調下，真凶也將要出現了，不過，在這凶殺案的背後其實仍隱藏着一個更大的陰謀……

■映兒對殺死石黑健次郎的凶手恨之入骨。



■原來志摩找兒的目的也是為了健次郎之事。



■志摩希望映兒的超能力解開案件之謎。



■這場合是當玩者是志摩時發生的。

人物介紹

明日真 映兒(CV：子安武人)

海林寺高校3手生的他是一個非常特別的人，因為他有着一種非常特別的能力，當他一接觸到一件物件，便能使過去了的事如影像一樣的展現在眼前。





志摩 亮子(CV：三石琴乃)

身為警視廳調查一課成員的她是一個非常厲害的心理專家，他調查案件的方法是以犯人的性格、特徵和殺人現場的情況來決定的，所以她是一個專門的心理犯罪專家。

明日真 惠美(CV：本多智惠子)

她是與映兒完全沒有血緣關係的兄妹，另一方面，她對映兒是有着一定的好感。

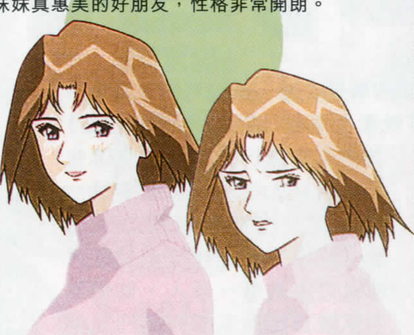


石黑 健次郎(CV：千葉進步)

他是警視廳之中的麻藥調查官，因為調一件事情而被殺害。另一方面，他是一個非常愛護妹妹的兄長，在學生時代，他是一個柔道健將，所以有着一副非常魁梧的身型。

石黑 綾香(CV：杉本ゆう)

她是事件中死者的妹妹，亦是主角明日真映兒妹妹真惠美的好朋友，性格非常開朗。



早川 有紀(CV：笠原弘子)

她是遊戲之中的原創人物，是死者石黑健次郎的未婚妻，她的職業是一位醫療機械的操作員。



荒木 和也(CV：鈴木英一郎)

他以前是一名深員，而現在便是一位私家偵探，在故事之中他是石黑健次郎被殺的目擊證人。他有着非常高的思考、行動和判斷力，而且做事非常沉着冷靜。

與別不同的雙重遊戲系統

以一般的AVG遊戲而言，故事的系統是沒有多大分別的，最多也好像是在SEGASATURN之中推出過的《EVE BURST ERROR》的系統有一點兒相似，不過，在《感應少年EIJI》遊戲之中，玩者要面對的是兩種完全不同的遊戲系統，因為映兒是一個超能力者，所以如果玩者是選擇映兒來開始遊戲的話，便會由映兒的角度來開始調查工作，當遇上任何與案有關的事物之時，他便會有所反應（預計會對應DUAL SHOCK），這便是選擇映兒的調查方法；而如果玩者是選志摩的話，便要從另一面來看這件案了，因為她是一個犯罪心理學家，所以玩者便要以她的角度來將案件之中的一切調查出來。這個「DOUBLESYSTEM」便是這遊戲最吸引玩者之處，大家又會選擇哪一個人物來開始遊戲呢？



■志摩主要是以現場的狀況來查案的。


■在時裝店內，映兒和志摩向女店員查問。


■映兒和志摩來到升降機之前，不過……



■志摩和映兒竟然被趕出化　店……


■在喫茶之內將會有不尋常之事特待着二人呢！

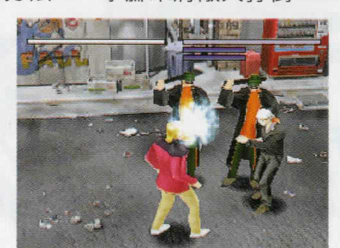

■這裏是這地區未被破壞前已經建成的。

在AVG世界之中的格鬥系統

在上文之中也曾提及過在案件的調查過程之中，映兒和志摩會遇上不少的襲擊，那麼他們怎樣應付呢？當然是要戰鬥了，不過戰鬥不會是像以前那些同類遊戲之中的指令戰鬥，取而代之的是像《FINAL FIGHT》般的戰鬥，在畫面上會出現一個或多個的敵人，而玩便要控制映兒（又或是志摩）來將敵人擊退，在這些戰鬥之中，玩者要使用最原始的攻擊方法——拳腳來將敵人打倒。



■這是在遊戲之中最初的戰鬥。


■戰鬥的目標是要將BOSS打倒。


■這是在涉谷的戰鬥，記着，場地是3D的。


■多使用連續技，CRITICAL的機會也會增加。


■面對BOSS的攻擊，記着不要硬拼，慢慢來便可將他打倒。


■在第一場戰鬥之中除了5名「嘍囉」之外，還有一名BOSS。

遊戲特色

在《感應少年EIJI》之中，其實是有着非常多的奇東西的，例如是在遊戲之中出現的動畫片段，這些片段大多會是在使用映兒的場合才會出現的，當一遇上要使用其特殊能力之時，便有可能會出現動畫片段，而且大家亦可以欣賞到精采的特殊效果。

另一方面，很多玩者也希望在遊戲之中的人物在談話時會「有聲」，在《感應少年EIJI》之中，這個理想便能變成事實，因為在遊戲之中的談話畫面之中，所有的人物也會有聲優為其配音，而且人物亦會有非常多的表情，實在是相當的精采。


■在遊戲之中會從多種角度看，十分精采。


■在AVG之中加入動作戰鬥也是很新的構思呢！

製造商：MEDIA WORKS 容量：CD-ROM
發售日：預定98年12月10日 售價：3800日圓
SEGASATURN/ETC/1P/MEM/對應ANALOG

BY：非洲



相信各位讀者對《悠久幻想曲》這一個名字都不會感到陌生吧，這一次又有新的作品了，這便是《悠久幻想曲ENSEMBLE》，這遊戲是《悠久幻想曲》系列的外傳，所以這遊戲的故事是和原著沒有關係的。好了，現在便說說這遊戲的特別地方。

主角是敵人

這一次是以外傳的形式來作故事的背景，之前說過故事是沒有關係的，這當然也有不同的主角啦，今集的主角是誰？他便是在上一集中經常陷害主角的矇面人ハメット，在這一集中便可以使用一下敵對的角色，嘗試了解一下他們的心情吧！而遊戲中所有的對白，都有聲優負責配音的。

兩個版本的分別

兩個版本究竟有什麼分別呢？它們的分別便是在於遊戲中出現的角色是各有不同的，PlayStation會有アルベルト、ルー、イヴ、ヴァネッサ、ディアーナ、トリーシャ和由羅，而SEGASATURN的便有アルベルト、リオ、イヴ、ヴァベッサ、セリーヌ、トリーシャ和ローラ，在兩個版本中各有7個劇情，不過它們都各有3個獨有的劇情。

大武鬥大會

《悠久》系列中備受好評的育成要素在這　要被強化。玩者在《悠久幻想曲2nd Album》中育成了的角色是可以在這一集中使用的，只要玩者有保留遊戲的記錄便可以的了，玩者在比賽中得到的賞金，是可以到夜鳴夜雜貨店購買一些原創的相片、聲效和動畫。還有負責唱《悠久》系列歌曲的畑亞貴，在這遊戲中也是由她繼續負責，玩者又可以在遊戲中聽到她優美的歌聲了。

外傳登場角色介紹

ハメット（HAMETTO）

是本編的主角，在之前的作品中他只是一個經常陷害主角的一個角色，經常都戴着面具，到現在為止也沒有人看過他的真面目。

アリサ（ARISA）

是雜貨店的老闆娘，和テディ一起生活，是一位成熟大方的女子。

メロディ（MELODY）

除了自己的名字之外，什麼也不記得的少女，她最大的特徵便是在頭上有一對狗耳朵，性格單純的她，對人和事都沒有大的疑心，而她是住在由羅的家中，所以她跟由羅的感情很好。

橘由羅

是男士們心目中的女神，是ライシアン族的女性，和MELODY一起住在市外的地方，她十分喜歡酒和沐浴。

テディ（TEDI）

跟アリサ一起的魔法生物，是一個十分開朗的小可愛。

トーヤ（TOHYA）

是市中第一的天才醫師，除了在外傳故事中出現之外，他也會在鬥技場中出現，他會負責為大家療傷。

パティ（PARTY）

是一個在市中心宿屋的櫻亭的店員，經常都要應付一些醉酒搞事的傢伙，性格比較男子氣。

ローラ（LOHRA）

沈睡接近100年了，對所有人的戀愛問題都感興趣，她最希望的便是可以有一段美滿的愛情。



トリーシャ（TORISYA）

一個活潑開朗的少女，對流行事物和謠言都很敏感，所以往往她收到的消息也會比較快。



製造商：MEDIA WORKS 發售日：預定於99年春天
售價：未定 容量：未定 記憶：未定
SLG／MEM

TEXT BY：小健健





DEVICEREIGN

MEDIA WORKS新類型SLG登場！！



WELL，大家是否覺得這遊戲的人物跟《悠久幻想曲》系列十分相似呢？其實這也是MEDIA WORKS的遊戲來，而且跟《悠久幻想曲》一樣，都是由MOO擔任人物設計一職。不過現在要介紹的可不是一隻戀愛育成遊戲，而是一隻充滿未來感、具獨特世界觀的戰略SLG——《DEVICEREIGN》！！說起來，這遊戲的風格可跟以往MEDIA WORKS的不盡相同。那麼，究竟這會是一隻怎樣的遊戲呢？

DEVICEREIGN=?

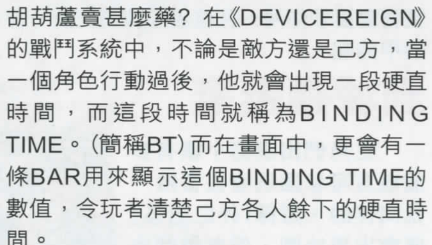
所謂「DEVICEREIGN」，其實是由「DEVICE」（裝置）及「REIGN」（支配）這兩個字組合出來的。

系統解說

半REAL TIME的TACTICAL BATTLE系統

WELL，非常複雜的一個系統名稱，但究竟這個系統是甚麼胡葫蘆賣甚麼藥？在《DEVICEREIGN》的戰鬥系統中，不論是敵方還是己方，當一個角色行動過後，他就會出現一段硬直時間，而這段時間就稱為BINDING TIME。（簡稱BT）而在畫面中，更會有一條BAR用來顯示這個BINDING TIME的數值，令玩者清楚己方各人餘下的硬直時間。







然而在這戰鬥系統中，於角色接受命令、實行命令以至戰鬥時，遊戲內的時間是會暫停的。如是者，玩SLG比較弱的玩者也有足夠的時間，去找尋一個最適合使用之戰略。

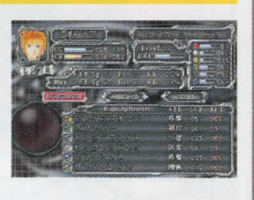
一擊逆轉的可能性

當在跟對方戰鬥的時候，在隅然的情況下，有時是會向對方作出「會心之一擊」，更而可能令到整個局勢扭轉。而這個能把形勢逆轉的系統，就命名為ADVANTAGE SHIFT。

用結晶體組合而成的CRS SYSTEM

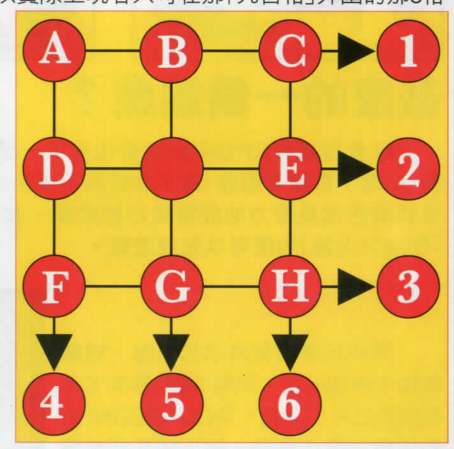
在《DEVICEREIGN》的世界中，存在着一種名叫「OPUS」的結晶體，而這些結晶體對戰鬥更扮演着一個十分重要的角色。

這些結晶體共分為6種顏色，而每種顏色皆代表一種屬性，例如紅色的OPUS就有火的屬性；而藍色的OPUS就有水的屬性。至於OPUS的種類方面，全部就有200種以上，而它們的組合方法更超過1000種以上。所以，在這遊戲內，收集這些結晶體可說是其中一個遊戲目的。



結晶體的使用方法

當玩者把結晶體收集回來後，就是用來鑲進角色所使用的武器中。而每種武器皆可鑲9粒結晶體。（如圖所示）不過中間那一粒是鑲死在武器上的，所以實際上玩者只可在那「九宮格」外圍的那8格鑲結晶體。令武器衍生出6種特殊效果。



然而結晶體不同的排列方法，是會影響該武器的特殊效果種類。如圖中，A+B+C就是「1」的特殊效果、而A+D+F就是「4」的特殊效果。如果把A及B的位置換轉，那麼這武器的「4」及「5」特殊效果皆會改變。這些就是CRS SYSTEM的基本概念。

人物介紹

雲野十夜

17歲 高校二年生

外表看來他是一位冷酷無情的人，其實實際上他也是蠻有人情味的。雖然他會關心身邊的事物，但卻不會感情用事。而且他還有收集新事物的癖好。（？？）

柊誠志郎

17歲 十夜的友人

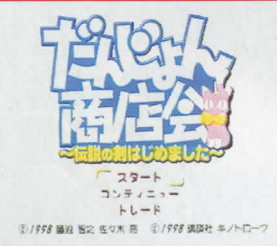
他擁有一個「為了目的，不擇手段」的過激性格。不過另一方面，他卻非常重視其朋友。而他的興趣就是聽音樂及吃東西。





發行商：KODANSHA　發售日：發售中
價格：5800日圓
RPG／MEM

TEXT：古拉拉_B



DUNGEON商店會～傳說之劍出現了～

故事

話說在平靜的DUNGEON鎮裏，往了一個可愛的道具店老闆娘（亦是一個魔女），有時候她會到迷宮收集武器、防具和道具，然後拿到鎮裏賣給參與冒險的人而維生。她在這個鎮開店時，認識了勇者之蛋和後備魔王等等奇怪的人物，而故事亦隨之而展開……

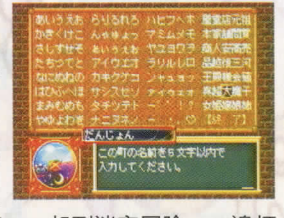





甚麼的一個遊戲？

玩者扮演在RPG中必定會出現的一個角色——「道具店老闆」，為了冒險者服務（為了金錢而不擇手段……嘿嘿……）。玩者要做的就是努力地經營自己的店舖，收集所有的道具，放到「魔女之大鍋」內便可以完成遊戲。

遊戲玩法



最初玩者要替自己的角色、城鎮和助手起個名字，然後城鎮（基本名字設定為だんじょん，即DUNGEON）的商店會主席便會將一間店舖交給你管理。除了可以到商店會以較平價錢買到道具之外，玩者也可以到酒吧找同伴，一起到迷宮冒險，一邊打倒怪物賺取經驗值，一邊收集道具拿到店舖賣。買賣道具是絕對自由的，有時候玩者可以用低買高賣的手段來賺取金錢，同時買家也可以拒絕你的。遊戲中分為早、午、晚三個時段，玩者可以選擇在任何時間營業，同時要佈置自己店舖的櫥窗來吸人客人。




商店會



在這裏可以買入一些平價的道具，再轉售而賺錢。如果付出會費，更可以提升會藉，買到更多種類的道具。

自己店舖內的買賣



首先要在櫥窗放置一些道具（目玉商品を置く，最多五件），再選決定開舖（店を開く），然後便要看看自己的運氣，會不會客似雲來了。有時候客人進行買或賣時都會議價（講價），在遊戲初期不妨平一點賣（「割引」，大約是七折），因為扣除來價仍是有錢賺的。如果是在迷宮中收集的道具，更不妨用半價賣出，令人客的好感度增加。

隊伍（グループ）



進入迷宮前必需找到的，因為單人匹馬進入迷宮，被怪物殺了也無人知。最初可以到「冒險者的酒吧」碰碰運氣，之後隨着故事的發展，隊伍數目便會增加。冒險前不要忘記帶一些道具傍身，但最多只可以帶20件道具（相同的當兩件計）。

冒險／事件





除了迷宮的探險，也有主角和同伴發生的事件（EVENT），這是在玩者抽卡時決定的。

戰鬥



戰鬥以指令式進行，玩者可以選擇和怪物交涉，幸運的話可以和牠們用「交換道具」或「買賣道具」來避免戰鬥，有時候怪物會要求你用一件垃圾和牠們交換一件盔甲的呢。

到城鎮逛逛



主角們出沒的小鎮有多個地方可以讓玩者去冒險、找同伴的，選擇「外に出る」便會出現地圖，但有幾個地方是要完成某些條件才可以到的。

地點名稱	解說
1. 迷宮入口	當然是進入迷宮的地方啦！
2. 「龍」車站	可當捷徑用，直接到達山頂（必需完成某些條件）
3. 冒險者的酒吧	可以找到同伴一起去迷宮冒險的地方
4. 王城	未達到某些條件，是不能進入謁見的
5. 廣場	在不同的時間也有很多人的熱鬧地方
6. 秘密商店	在深夜才開門的店，會有甚麼出售呢？
7. スカピン的家	研究員スカピン的家
8. 盜賊 GUILD	可以;買到黑市（闇市）貨的地方
9. 商店會總部	提升商人級數、買平價道具的地方
10. 教會	捐獻後可以得到聖水，也是令死者復活的地方，如果全滅也會在這裏再開始
11. 魔法師之塔	「魔法師隊伍」的基地
12. マルロー二的家	研究員マルロー二的家
13. 迷宮研究所	初期可以到這裏找到「研究所隊伍」做同伴的地方，也是兜售古代物品的地方
14. 伯爵之館	找到「伯爵隊伍」的地方，但是不知何時才會有人應門……
15. ルビー寨	「盜賊伍隊」的根據地
16. 獸人族的森林	可以找到獸人做同伴的地方
17. 矮人族鑄鐵館	赤熊經營的店舖，可以做出一些仔細的道具（必需完成某些條件）



新的旅途即將到來，你的決擇會是……
心跳回憶DRAMA系列VOL.3
～出發前的詩歌～

前言

經過多個月的不安與期待，有關《心跳回憶DRAMA系列VOL.3》的內容終於明朗化，除公怖了出場人物外，亦公怖了部份故事內容，今期就為此遊戲簡介一下。

故事



故事說過了畢業試後(第三年的冬天)的主角，要決心有畢業典禮前向詩織「告白」，可是一直不能實行。一天，主角就趁著與詩織一起去買情人節朱古力時，想向她告白；可是，就在主角想告白之前，詩識竟說了一句：「任何時候也是關係很好的青梅竹馬便好了！」結果主角當然是受了很大的衝擊，並且回顧他這三年究竟在甚麼地方做錯，是否就這樣白白的浪費了這三年，結果他得到一個結論，就是魅力不足，於是便利用馬拉松來鍛練。

故事特色

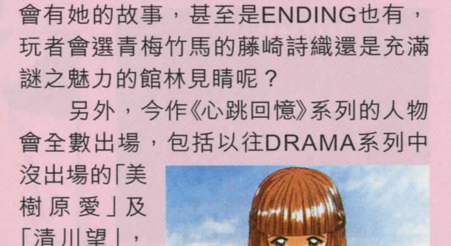


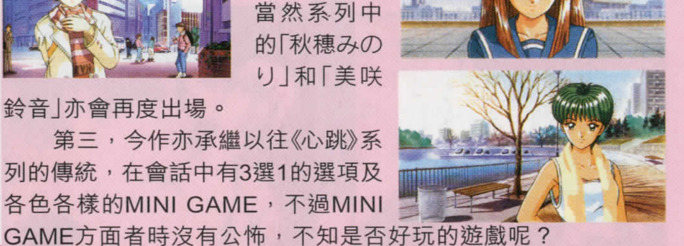




在本作中，各位想也想得到女主角就是藤崎詩織，但事實上，還有另一位女主角，她就是經常被稱作「謎之女」的館林見晴，今次各位FANS大可歡喜，因為今次可名正言順的約會她，而且亦會有她的故事，甚至是ENDING也有，玩者會選青梅竹馬的藤崎詩織還是充滿謎之魅力的館林見晴呢？

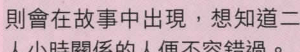
另外，今作《心跳回憶》系列的人物會全數出場，包括以往DRAMA系列中沒出場的「美樹原愛」及「清川望」，當然系列中的「秋穗みのり」和「美咲鈴音」亦會再度出場。





第三，今作亦承繼以往《心跳》系列的傳統，在會話中有3選1的選項及各色各樣的MINI GAME，不過MINI GAME方面者時沒有公怖，不知是否好玩的遊戲呢？

最後一項，相信各位《心跳》FANS也會關注的，那就是有關藤崎詩織在小孩時與主角的關係。在以往遊戲中詩織經常提到與主角是青梅竹馬的朋友，究竟是怎樣的朋友就一直沒提過；但在今作有關二人的關係則會在故事中出現，想知道二人小時關係的人便不容錯過。

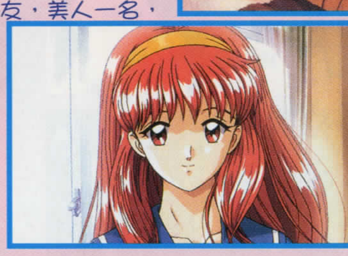




主要人物

ふじさきしおり
藤崎詩織——FUJISAKI SHORI
「CV：金月真美」

身高：158cm
三圍：B85 W57 H86
興趣：聽古典音樂
將來去向：入讀一流大學
解說：與主角是青梅竹馬的朋友，美人一名，性格溫柔、成績卓越、運動能手，可說是位最完美的女孩；但相對，對喜歡的男孩的要求十分高，喜歡聽古典音樂、看愛情片及有情調的地方，到了本作二人的關係相信會有更一步的明朗化。



たてばやしみはる
館林見晴——TATEBAYASHI MIHARU
「CV：菊池志穗」

出生日：3月3日(雙魚座)
身高：153cm
三圍：B82 W58 H83
血型：A
興趣：偷看主角
將來去向：與主角同一去向或一流大學
解說：被稱為謎之少女(但已查到她的有關資料)，在入學試時她坐在主角旁，就在那時便喜歡上主角，入學後便經常偷看主角、在走廊上或約會地點遇到她、在錄音電話中留下MESSAGE，性格開朗活潑，容易對人一見鍾情，而且對戀愛方面亦屬消極得來又比較積極的人，到今作亦會出現有關她的故事，而且更準備了她的ENDING，至於是GOOD-END定還是BAN-END就不得而知。



製造商：FOG　容量：CD-ROM　發售日：預定98年11月26日
售價：5800日圓 記憶：2~4BLOCKS
AVG/1P/MEM/對應DUAL SHOCK

BY：來世・非洲



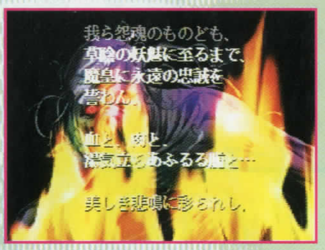
久遠之絆 前世…今生

《久遠之絆》這遊戲是以輪迴轉生為主題，所以在遊戲中的氣氛也十分懸疑詭秘，遊戲的故事會在不同的年代中發生，玩者會經過現代、平安、元祿和幕末這4個年代，在這4個不同的年代中，玩者都會碰上女主角，然後便發生一段驚天動地的愛情。

故事流程

主角是一個平凡的高校生，而在最近，在他的身邊不斷發生一些不可思議的事件

新的學期開始了，在學校中出現了很多新面孔，而當中有一個轉校生，引起很多人的注目，是一位名為「萬葉」的美少女，但是她的來歷就如謎一般，到現在還沒有人知道她的過去。而在主角身邊依然不斷發生一些怪事，他每晚都會夢到一些古怪的夢，在夢中他夢到在自己的心靈中刻着「闇之王子」這一種力量，但是由這一種力量引發出來的事情，他是不知道的…













■充滿電影風格的序幕

遊戲系統

遊戲中主要是以構圖組成，然後便在圖畫上顯示出字幕交代出故事的流程，有時候是會出現分支，這便是遊戲中的ES REACTION SYSTEM了，玩者會因為選擇了不同的答案，而影響到角色的感情，這樣對故事日後的發展是有着一定的影響的。



■選擇分支是會對遊戲日後的發展有所影響

而這一種電影式小說遊戲，很容易便可以營造出故事的特有的氣氛，讓玩者投入其中，這便是遊戲吸引的地方。

全部的劇情分為3章

第一章　現代→平安→現代
第二章　現代→元祿→現代
第三章　現代→幕末→現代

現代



糾纏在一些惡夢和平靜的現生活中的主角，正在為夢與現實而苦惱。後來他遇到了神秘少女高原萬葉，在他身邊便開始發生古怪的事。

平安



在平安篇中的主角叫做安倍鷹久，是一名見習陰陽師，在一次追捕獵物的時候，於森林中遇上一個當世的美少女螢，之後這篇的故事便由他們的相愛而發展下去。

元祿



到了元祿篇，主角便是一個叫做池田真之介的畫家。在元祿這一個文化發達的社會中，主角結識到一個妓女綾之後，他倆的生活方式開始有所改變…

幕末



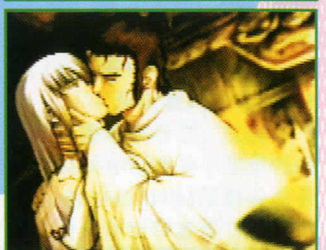
跟元祿篇剛剛相反，這是一個殺戮的時代，這一次主角叫做葛木信吾，是一個終日以劍為伴的保鑣，後來結識了澪，兩人便開始這一段悲戀。



■主角又在發惡夢了







■遊戲中的一些照片

製造商：KOEI／ORACION　售價：4800日圓　容量：2CD　ETC／ 1P／ MEM
發售日：發售中　記憶：1BLOCK

TEXT：零式迪爾

森高千里SAFARI東京
長腿姐姐登場DS



森高千里的東京狩獵旅行



形象充滿個性的才女歌手森高千里，繼之前的「渡良瀨橋」後，今次再推出新一隻的音樂軟件「SAFARI東京」，除了有連LD和錄影帶也未曾收錄的MTV外，遊戲內容更是由森高千里親自協助拍攝製作，各位長腿姐姐的FANS可不要錯過呀。

進入狩獵旅行的房間

在DISC 1的房間內主要分5個部份，內有各種小遊戲和音樂映像。提示各位在遊戲途中SELECT和START同時按便可回選項畫面，選青蛙圖案便會回到主房間。





記憶之HUNTER　東京DRUM TOWER　DISCOGRAPHY　HIGHWAY · SAFARI　MULTI ANGLE LIVE

東京DRUM TOWER

雷同於最近十分流行的節拍遊戲，在三首歌曲中選一首後，依下方的五線譜按鍵打節拍以取得分數。在選曲畫面的左下方可進入「TRY IT」模式，在這裡可控制森高千里隨意打鼓JAM歌。




DISCOGRAPHY

內有森高千里的最新歌曲「SNOW AGAIN」和「電話」的MUSIC VIDEO，和有關的廣告及訪問。




HIGHWAY · SAFARI



一隻動物賽跑遊戲，不斷互按L1、R1加速，×是減速，要留心右下方的針計是維持在藍色狀態，不然便會加快消耗食物的速度而GAME OVER。

記憶之HUNTER

在「LISTEN」緊記歌曲的位置，接着在「SHOOT！」時聽過旋律後，再選歌曲曾出現的地方。

MULTI ANGLE LIVE



在歌曲選擇畫面選一首喜歡的歌後，進入「EDIT」便可編輯森高的LIVE VIDEO。左上方是現在所選的鏡頭畫面，下方是玩者可選擇的3個鏡頭。「左」方向鍵是Camera 1，「上、下」鍵是Camera 2，「右」方向鍵是Camera 3。選「Replay」便可看回剛編輯完成的VIDEO，覺得滿意便可在「Save」中保留以後在「Load」中重看。

DISC 2的DISCOGRAPHY

在DISC 2中只有DISCOGRAPHY的部份，可選的歌曲卻有6首之多，部份在之前的「渡良瀨橋」也收錄過，閒時當作是MUSIC VIDEO欣賞也相當不錯。



■東京RUSH


■LA LA SUNSHINE


■SO BLUE


■往海前的5分鐘


■銀色之夢


■Let's Go

新GAME介紹

製造商：Sony Computer Entertainment inc.　售價：4800日圓
發售日：11月26日　容量：2 CD-ROM 記憶：1 BLOCK
AVG/ MEM/ 對應DUAL SHOCK

TEXT BY 酒井明樹

雪割之花



「やるドラ」系列的第四砲

「やるドラ」系列的冬季作品是「雪割之花」，由臘筆小新TV版的作畫監督「荒川真嗣」所擔任人物設定。

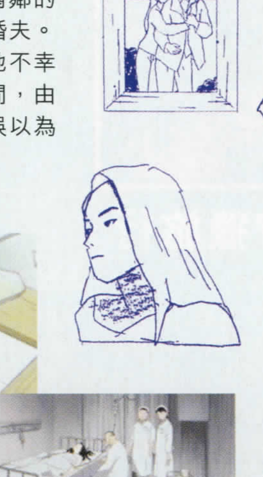
相信有玩過「やるドラ」的玩家也知道，這系列的遊戲是主要以動畫來進行的AVG遊戲，感覺上與觀賞卡通分別不大，但遊戲有趣之處是在於玩者就是故事中的主角，玩者的選擇將會直接影響遊戲的結局。

故事

雪割之花的故事背景在於冬季，女主角「花織」是一名OL，也是主角的鄰居。而玩者便是故事的男主角，是一名大學生，對花織有好感，但是花織卻已有一名未婚夫「昂」。

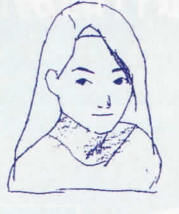
花織設定及簡介

是故事的女主角，在主角隔鄰的房子居住，職業是OL，已有未婚夫。主角一直對她很有好感，但是她不幸在意外中失去記憶，在住院期間，由於主角一直照顧着她，所以便誤以為主角是她的未婚夫「昂」。











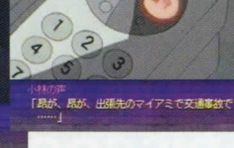
失憶的花織

一天突然有兩位警察來訪，從而得知花織發生了意外，在醫院留醫。當主角到了醫院後，醫生告訴主角花織已失去了記憶，由於一時間聯絡不到花織的親友，所以主角只好暫時照顧花織。花織因為須要留院一段時期，花織便把住宅的鎖匙交給主角，以便主角照顧，主角入屋後，見到在電話上亮起了留言的燈，在好奇心之下便收聽了電話錄音，最突然的消息原來是花織的未婚夫「昂」，在海外工幹時遇到交通意外並且已逝世，這樣突然的消息，的確令主角感到十分彷徨及懊腦，應該怎麼辦？在花織的腦海中就只剩下與「昂」一起的事，而且也是與花織最親密的人，怎樣才可令花織恢復記憶？





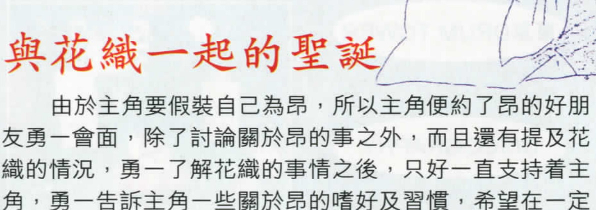


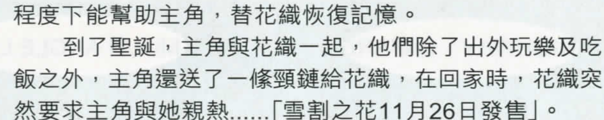


與花織一起的聖誕

由於主角要假裝自己為昂，所以主角便約了昂的好朋友勇一會面，除了討論關於昂的事之外，而且還有提及花織的情況，勇一了解花織的事情之後，只好一直支持着主角，勇一告訴主角一些關於昂的嗜好及習慣，希望在一定程度下能幫助主角，替花織恢復記憶。

到了聖誕，主角與花織一起，他們除了出外玩樂及吃飯之外，主角還送了一條頸鏈給花織，在回家時，花織突然要求主角與她親熱......「雪割之花11月26日發售」。





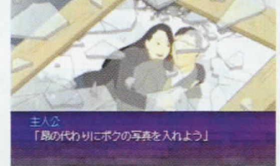
花織出院

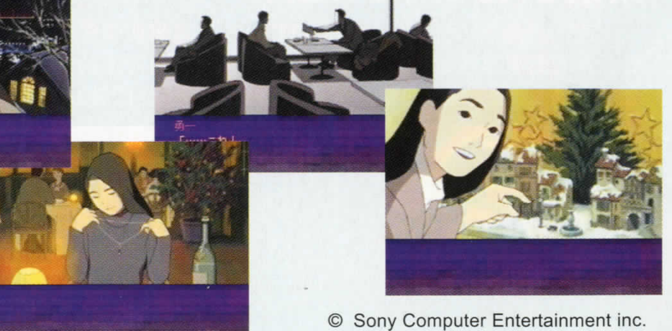
花織快將出院，主角依舊到醫院探望及照顧她，由於一直照顧花織的人就只有主角，所以花織以為主角是「昂」，她立刻上前抱緊主角，主角突然間也不知所措，為了花織，也只好假裝自己為昂。

主角在花織出院前回到花織家，收拾一些東西包括在相架上屬於昂的相片換上了自己的照片，並且把電話收藏起來，希望花織不會察覺到，及不想她知道昂己逝世的事。









製造商：Kindle Imagine Develop　售價：6800日元
發售日：發售中(10月29日)　容量：CD-ROM
AVG/ MEM/ 對應滑鼠/ 18歲以上

TEXT BY 酒井明樹

バーチャコールS VIRTUACALL S

前言

是從電腦版移植到SEGA SATURN的遊戲，初回限版附送多一隻CD-ROM，開啟CD後只要打上自己喜愛的姓名或稱號，在進行遊戲時當角色與玩者談話，便會讀出玩者的名字。可是所須的記憶容量很多，大約要接近四千多的容量，所以須要SAVE CARD協助才可使用。









遊戲概要

遊戲是以一種叫VHG的電話來認識女孩子，初時的電話對答有三名少女與你一起對話，對答時可以預先選擇自己喜愛的少女集中與她對話，其後電腦便會在三位少女中選擇其中一位與玩者談話，投契的話便會開始與你約會。





簡短攻略

以下簡短攻略的數字是答案的次序，因為在遊戲中答案的次序是固定的，所以大家可以放心依照以下的次序來進行遊戲。

與接線小姐「溫蒂」(ウインディ)約會的

與光海第二次約會時，在等候期間，會發現一個頭盔，只要把頭盔拾起，並且把它放置在家中的茶桌上(只調查茶桌幾次便可)，「溫蒂」便會在電話上出現，並且與主角約會。




有栖川光海

第一次電話對話

1,任意→2,第一個答案→3,第三個答案→4,第二個答案

第二次電話對話

1,第一個答案→2,第二個答案→3, 第二個答案4, 第一個答案→5,第二個答案→6,第個一答案



第二次電話對話

全選項可任意對答

第一次約會

1,第二個答案→2,第一個答案→3,第三個答案→4,第一個答案→5,第三個答案→6,第一個答案→7,第一個答案→8,第二個答案

第四次電話對話

1,第二個答案（電話留言）



第五次電話對話

全選項可任意對答

第二次約會

1, 第一個答案→2,第二個答案→3,第二個答案→4,第三個答案→5,第一個答案→6,第三個答案→7,第三個答案→8,第二個答案→9,第一個答案→10,第二個答案

第六次電話對話

1,第一個答案→2,第三個答案→3,第一個答案→4,第三個答案

第七次電話對話

1,第一個答案→2,第一個答案→3,第二個答案

第三次約會

1,第三個答案→2,第三個答案→3,第二個答案→4,第二個答案→5,第三個答案→6,第二個答案→7,第一個答案→8,第一個答案→9,第一個答案→10,第二個答案→11,第三個答案→12,第一個答案→13,第三個答案→14,第一個答案→15,第一個答案→16,第二個答案→17,第一個答案→18,第一個答案→任意



第八次電話對話

1,第二個答案（電話留言）

第九次電話對話

1,第二個答案→2,第一個答案→3,第三個答案→4,第三個答案→5,第三個答案

第十次電話對話

1, ,第二個答案→2,第二個答案→3,第二個答案

電話接線十二次後

1,第三個答案→2,第二個答案→3,第二個答案→4,第二個答案→5,第三個答案→6,第一個答案→其後可任意選擇對答。

製造商：IMAGINEER　發售日：發售中
價格：5800日圓　記憶：1 BLOCK / SAVE
SLG/MEM

Present by：山寺良牙

同室經理人 DIGITAL FIGURE 依娜



故事



一天，主角在街上看到一頭十分古怪的物動，於是便想追上去看看，可是就在此時，主角被引入結界並掉到一個不知名的地方，在該處他夢到一位少女，好像聽到要為她做些甚麼事的。當主角醒來時，便發覺有位女孩睡在面前，而且有位不知名的女性出現，之後她便會解釋有關該女孩的事及主角所負的責任，並且需要簽約，之後，主角與睡在面前的女孩——依娜(イイナ)的生活便由此開始。





遊戲目的



遊戲的主要目的，是要在三年中訓練依娜，令她成為一位超級偶像，可是要成為偶像的階段並不是想像中容易，一定要經過多番的努力及培訓才可。

遊戲特色



遊戲主要會分為兩個模式，分別是：私人模式(プライベートモード)及故事模式(ストーリーモード)，兩個模式均會有不同好玩之處，現在解釋一下有關不同模式內的指令。

私人模式——私人模式基本上是與依娜作24小時式的同居生活，原則上日期是不會前進；不過玩者所給依娜的行動、指示及玩者的反應，均會影響到依娜的性格。







指令說明（按△會出現指令表）

1、呼喚依娜(イイナを呼ぶ)：玩者可以叫依娜過來，進行會話、查看她的衣著打扮。

2、行動：可以選擇依娜的行動，而玩者所給的指示會對依娜的能力值有輕微影響；不過要留意一點，如果玩者太長時間不給指示的話，到下一個時段時，依娜會自行決定下一個時段的行動。

3、褒賞(ほめる)：只限某些行動時才出現，是用來讚賞她的行動或進度。

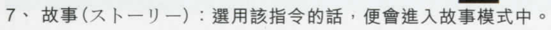
4、發怒(おこる)：亦只限某些行動時才出現，當然是用來不滿她的行動或進度。

5、能力表(ステータス)：查看依娜的能力值

6、記錄(セーブ)：不用多説，當然是SAVE用的。



7、故事(ストーリー)：選用該指令的話，便會進入故事模式中。



故事模式——故事模式基本上是以一星期作為單位的指令式行動模式，玩者需一次過給一個星期的指示給依娜，而玩者可選一星期做同一件事，或者選擇各日不同的行動。

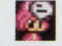




指令說明

1、外出：外出的話也會有室內與室外之分，室外的話基本上便是與依娜約會；室內的話便可與同屋的其他人交談等，有時也可能會遇到一些特別的事件。

2、回去(もどる)：該指令則表示回到私人模式



3、更衣(着替え)：更換依娜所穿的服飾，而這些服飾大多需到外面的服裝購回來。

4、甚麼也不做(なにもしない)：跳過假日行動，回到一星期指令行動選擇。

一週指令行動模式選項解釋

不變(変えない)：用回上週的指令排列
平均(バランス)：將一週內的指令平均分配好
舞蹈(ダンス)：由雪柳講師教授，增加節奏感及魅力值。
鋼琴(ピアノ)：由三宅講師教授，增加音感及表現值。
發聲：由河野講師教授，增加發聲及表現值。
健身(ジム)：由イヴァン講師教授，增加體力及魅力值。
學習(勉強)：自學其他知識，增加教養值。
休養：休息一天回復體力
訪問：探訪同屋的住客，至於被探訪的人由依娜決定。
玩者選擇(自分で選ぶ)：由玩者選擇每一天的行動或課程

註：某幾項指令需要在屋內探旁過特定人物才會出現

主要人物



依娜——イイナ
「CV：桑島法子」
年齡：15歲

解説：突如其來在主角的面前出現，其實她是某個惑星的公主，因為自己夢見了成為偶的夢後，便來到地球並想成為真正的偶像。



發行商：BANPRESTO　發售日：發售中
價格：6800日圓
ETC／2CD

TEXT：古拉拉_B



全超級機械人大戰電視大百科

終極特級機械人大戰．超級全集！

經過這麼多次的「機械人大戰」之後，終於有一隻收錄了全部在《超級機械人大戰（スーパーロボット大戰》遊戲系列：中曾經出現角色（包括人物、機體等等）的資料集了！一起看看它有甚麼吧！

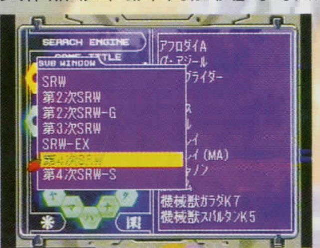
令人興奮到暴走程度的超充實內容！

第一隻CD的內容除了遊戲本身的設定資料之外，還加入了一個問答遊戲，考驗各位玩者對機械人大戰系列的了解程度（HAJIME少尉應該可以完全正解吧！），而一些遊戲的附屬資料（如廣告片段等等），則收錄在DISC 2內。

選項簡介

「HISTORY OF S．R．W」

放置了關於《超級機械人大戰》系列故事中的歷史背景、和參與作品（如「鐵甲萬能俠」等等）的故事概要和每關所發生的事件。





簡稱	全名	登場遊戲平台
SRW	超級機械人大戰	GAMEBOY
2ND	第二次超級機械人大戰	任天堂
2ND G	第二次超級機械人大戰 G	GAMEBOY
3RD	第三次超級機械人大戰	超級任天堂
4TH／S	第四次超級機械人大戰	超級任天堂
	第四次超級機械人大戰	PLAYSTATION
EX	超級機械人大戰 EX	超級任天堂
F	超級機械人大戰 F	SATURN
F FINAL	超級機械人大戰 F 完結編	SATURN

「ROBOT DATABASE」

全將在《超級機械人大戰》中曾經登場的機體的資料。包括設定大小、武器種類、外表等等逐一解說。此外，在觀看資時，還可以聽到一些和角色原著有關的音樂。某些重要的關鍵字、人物和機體名稱，都會和自己專有的資料連結，大家只需將游標移到紅色的字上面按○，便可以看到。





DATABASE 內的歌曲

歌名	原著名（港譯）
マジンガーZ	鐵甲萬能俠（一號）
おれはグレードマジンガー	鐵甲萬能俠（二號）
とべ！グレンダイザー	UFO 機械 巨靈神
ゲッターロボ！	三一萬能俠
颯爽たるシャア	機動戰士高達
勇者ライディーン	勇者雷登
コン．バトラーVのテーマ	超力電磁俠
立て！闘将ダイモス	鬥將大武士
行けザンボット3	無敵超人新寶 3
カムヒア！ダイターン3	無敵鋼人泰坦 3
げんがとぶ	傳說巨人伊迪安
ダンバイン飛ぶ	聖戰士登霸
エルガイム ~TIME FOR L-GAIM	重戰機 L-GAIM
ゴーショーグン発進せよ	戰國魔神
バーニング.ラブ	超獸機神
DECISIVE BATTLE	新世紀福音戰士
トップをねらえ!~FLY HIGH~	飛越巔峰
時を越えて	超級機械人大系列
TIME TO COME	超級機械人大系列
熱風！疾風！サイバスター	魔裝機神
VIOLENT BATTLE	魔裝機神

「CHARACTER DATABASE」

記錄了整個《超級機械人大戰》系列中曾經登場的人物角色的個人資料和原作故事中的設定。



「KEYWORD OF S．R．W」

這裏對《超級機械人大戰》中的一些專有／專用名詞加以進一步的解析。

「APPENDIX」

可以看到《超級機械人大戰》系列歷代的廣告片段、機械人設定原畫等等。亦可以參與「學力測驗（学力テスト）」來考驗自己對《超級機械人大戰》的了解程度。







「OPTION」

可隨意改變《全超級機械人大戰電視大百科》中的一些音效、畫面等等的設定。

製造商：KSS　發售日：發售中(10月29日)
價格：5800日圓　容量：CD-ROM　記憶：1 BLOCK
FIG / 2P / MEM / 對應ANALOG CONTROLLER(震動)

TEXT：KOTARO

御意見無用II ~ANARCHY IN THE NIPPON~



本格派對戰格鬥遊戲再次登場！



由多位《VIRTUA FIGHTER》名人監修的3D對戰格鬥遊戲《御意見無用～ANARCHY IN THE NIPPON～》，於去年推出時大受好評，其中一眾個性獨特、抵死有趣的角色，令人留下了深刻的印象。誠而今年，KSS將開發平台由立體機能較弱的SEGA SATURN轉移至較強的PlayStation之上，以更大的開發空間和更強的表現效果製作續篇《御意見無用II～ANARCHY IN THE NIPPON～》。在本作中，除了前作的八名角色全部落齊之外，還有新增添的兩名角色聖麗和冰室秀，而且全部均會以重新設計的形式再次和大家見面，那麼你們又豈能錯過呢？

■新追加的兩名角色聖麗和冰室秀

入門之章

《御意見無用II～ANARCHY IN THE NIPPON～》基本與同類型的作品分別不大，主要仍是以上、中、下三段的打擊技，以及站立、蹲下、橫側、背後、倒地五種投技所構成。其中前作的軸移動系統「ESAPE」，於本作中亦被修改成更需要配合和掌握時間的系統「STEP」。此外固有系統「受身」，在本作中也引入內外、後轉、原地等等的複合元素，令受身的活用性有着更大發揮。可是前作中備為受落的系統「挑發回復」則被刪去，是比較令人失望的地方。







AI對戰

AI對戰就是由電腦收集玩者於各個模式中戰鬥和行動的DATA，透過AI來育成角色，學習箇中的技倆，從而與電腦的AI角色對戰。由於AI角色的戰鬥和行動模式基本是源於玩者，所以在對戰上便能取得更大的均勢，相反當玩者的戰鬥方式有所改變時，AI就會自動再度學習，吸收新的戰鬥DATA，應付日後的需要。

基本操作

方向鍵	MENU選擇、指令與角色操作
START掣	遊戲開始、暫停
△・□・○掣	決定指令
×掣	取消指令

角色操作

基本移動	
→	前進
←	後退
↓	原地蹲下
→→ or →+S	QUICK FORWORD
→→	疾走
←← or ←+S	STEP BACK
↘↘	蹲下DASH

特殊操作

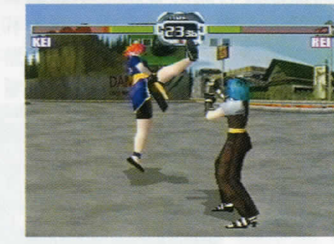
內線回避	S
外線回避	↓S
基本投技	近敵時P+G
下段投技	近敵時P+K+G
受身(DOWN回避)	吹飛倒地前P+K+G(原地)、↓+P+K+G(外)、↑+P+K+G(內)、←+P+K+G(後轉)

※→……短瞬輸入、→……持續輸入

基本攻擊

×掣	GUARD防禦
□掣	PUNCH拳
△掣	KICK腳
○掣	STEP回避





BY：非洲

STREET BOARDERS

操作方法

↓	將軸心移低，增加移動的速度（速度會影響到跳躍時的高度和所做的花式）
×	跳躍（在跳起後按方向掣可做到不同的花式）
L1/R1	轉換玩者的軸心腳

遊戲模式

PARK MODE

遊戲中只有3關，玩者要過關便必須得到每關指定的分數，而在每過了一關之後，便會有一個BONUS STAGE出現，在這　玩者便可以將自己的分數和排名提高了。接下來便為大家介紹一下每版的要點：



■遊戲中有不少的滑板可供選擇


■BONUS STAGE之一

第一版

怎樣說也是遊戲的第一關，所以難度也不會很高，玩者只須得到10000分便可以過關的了。玩者應該利用這一版來練習一下操作和做多一點花式，取多一點分數也不會太難吧！噢，說漏了一件事，這便是花式的難度分，玩者每完成一版便會習得新的花式，而花式的最高難度是8。而有一些地方是有TRICK這一個字樣的，在這一些地方便可以做到一些難度較高的花式。


■在這　可以做到一些難度較高的動作

第二版

在公園進行的一版，會有不少的障礙物可以給玩者增加分數，玩者在第一個分支的時候，最好便選擇行左邊，然後跳上石牆便可以得分，當準備進入公園的時候，玩者便可以看到啡色的小磚牆，在連續跳3次之後便可以得到不少的分。在進入了公園之後，便會出現大量的跳台，在做了數個花式之後，便應該離去，因為現在所剩的時間不多，當玩者的分數已有16000分左右便可以嘗試向終點進發，因為目標的分數只是18000，如加上時間的分數的話，要過關應該是沒有問題的。


■經過了一連串的跳台後應該加了不少分

第三版

最後一版按理論也是難度最高的一版，而經過了兩版的訓練相信玩者們已有一定的實力了，還有玩者現在可做到的花式也應該不少。這一版要注意的便是很多時都會不夠時間，玩者只要好好地控制時間，還有玩者完成到所有指定的TRICK便可以過關了。


■在這　是可以得到最高分的地方

STREET MODE

這一個模式便是從PARK MODE玩過的關數中，揀選其中一個來遊戲，而可選擇的關數是會隨着遊戲的完成度而定，如果玩者完成遊戲一次的話，便可以選擇到所有場地了。



■在PARK MODE玩過的關數中可在這　選擇到

隱藏人物

這遊戲中是有3個隱藏人物的，只要玩者先使用4個角色完成遊戲一次，這樣便會出現第一個隱藏人物SHAO，如果使用SHAO來完成遊戲的話便會出現TRECY，再使用TRECY完成遊戲便出現JANET。



■先要以所有角色完成遊戲一次



■隱藏人物之一SHAO

TEXT BY：小健健

雷督機兵 GUYBRAVE II

上集推出之後大約一年，有關方面就推出其續編。而今集的玩法，亦由上回的「橫向動作遊戲」，變成一隻「3D ACT+SHT」的遊戲，可給玩者耳目一新的感覺。不過正因如此，今集在操作方面跟上集有若大的分別。現在就讓我為大家講解一下。



操控說明：

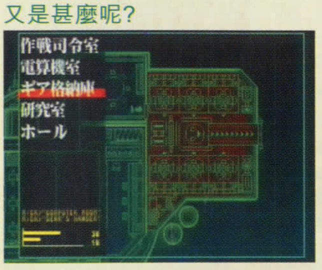
按鍵	功能
方向鍵	左、右平行移動、前移、後移
SELECT鍵	投彈
□	副武器、埋身武器
△	主武器
×	跳躍 & DASH
○	切入 MENU
R1	右回轉
L1	左回轉
R2	主武器轉換
L2	慢移動



遊戲模式解說

STORY MODE：

這可說是本遊戲的主要模式。在這裏，玩者要接受一個又一個的任務，直至爆機。（廢話）然而任務跟任務之間是會有分枝的。不過這些任務的內容又是甚麼呢？



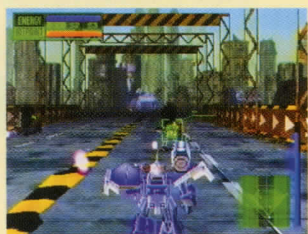
首先在未出擊之前，玩者可以利用機地內的「格納庫」替你的機械人裝備。而除了剛才說過那4種武器可讓玩者自由更換之外，就連機械人的裝甲也可以。而裝備過後就可以用模擬戰測試機械人的性能合不合心水。除此之外，玩者也可來到研究室，替機械人的裝備強化及選擇下次任務所攜帶的道具。（每次最多可帶5個）

當萬事俱備後，我們就可出戰。首先我們要在旗下的機械人中選一架出擊。而來到戰場後，首先就要玩玩「3D SHOOTING」了。此時自機會不停前進，而玩者就要擊倒前來的敵人。而有時把敵人打倒後更會有道具留下，記得取走啊。而且殺敵越多，LEVEL就升得越快。當把這些敵人殺光後，這版的波士就會出現。而遊戲模式就會變成類似《VIRTUAL ON》的機械人單對單決戰。只要把這個波士打倒，就可過版去也。

遊戲特點逐過捉

何謂「主武器」、何謂「副武器」？

在上面的操作表中，大家可會見到「主武器」、「埋身武器」及「副武器」這三種東西，但它們又有何分別呢？所謂「副武器」，是一些有無限彈、不計能源的武器，它們的連射速度較高，但攻擊力就較低。而「主武器」嘛，其實每架機械人皆可裝備三種「主武器」，它們最大的特點就是全是計能源的（即是EN也），若果那武器的EN用光，那麼它就不能再使用。至於「埋身武器」，就是一些攻擊力極大的武器，（如刀、斧等）當跟敵機甚為接近時，只要玩者按□鍵，那麼機械人就會自動使出此種武器。（WELL，有點像《VIRTUAL ON》的DOUBLE LOCK ON）



■ 主武器

■ 副武器

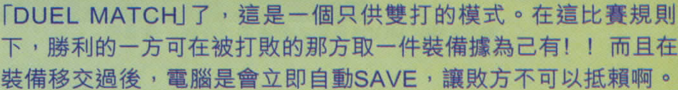


■ 埋身武器



COLOSSEUM：

這遊戲的對戰模式。玩者可跟電腦或朋友仔對戰。（雙打時是會把畫面左右分割的）而且還可以把STORY MODE中取得的裝備在這裏使用。而這裏最有趣的可說「DUEL MATCH」了，這是一個只供雙打的模式。在這比賽規則下，勝利的一方可在被打敗的那方取一件裝備據為己有！！而且在裝備移交過後，電腦是會立即自動SAVE，讓敗方不可以抵賴啊。



製造商：ALTRON　發售日：發售中(10月22日)
價格：5800日圓　容量：CD-ROM
2P/MEM

TEXT：KOTARO
技術協力：赤目黑龍



ROX～6 = Six～

一個比數學還要深奧的方塊遊戲

假若問大家有甚麼遊戲是以骰子為題材？想信不用多問大家定必會想起由SCEI為PlayStation所製作的遊戲《XI》，不過你們又知不知道在SEGA SATURN之上，也有推出過同類型的骰子遊戲呢？而新遊戲《ROX～6＝Six～》就是其中之一。

《ROX～6＝Six～》是由開發《ROBO PIT》、《狩獵妖精的傢伙們》系列，以及《MIGHT HIT》等等遊戲而聞名的廠商ALTRON所製作，以落下方塊的形式表現，其中滲入不同的智力元素，令遊戲性更為豐富，因此絕不比同類型作品所遜色。





操作方法

基本操作

START 掣	遊戲開始
A · C 掣	決定
B 掣	取消

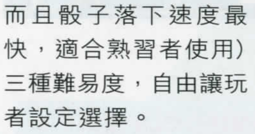
遊戲操作

START 掣	暫停
方向掣	BLOCK 移動
A · B 掣	BLOCK 左轉
C 掣	BLOCK 右轉

遊戲模式

單打專用模式「SINGLE MODE」，共有二十級難度，其中設有EASY(由LEVEL 1開始，只得一種BLOCK顏色，初學者專用)、NORMAL(由LEVEL 5開始，共有兩種BLOCK顏色)，以及HARD(由LEVEL 10開始，共有三種BLOCK顏色，而且骰子落下速度最快，適合熟習者使用)三種難易度，自由讓玩者設定選擇。





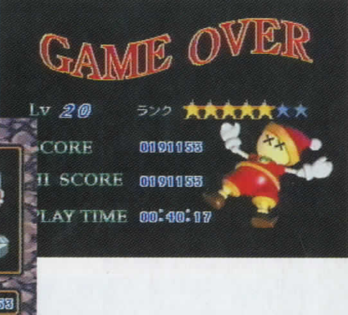
■供二人對戰用的模式「VS MODE」



■解說《ROX～6＝Six～》遊戲規則和玩法的「GUIDE」

遊戲規則

《ROX～6＝Six～》的玩法與基本上與一般落下形方塊遊戲沒有兩樣，在骰子顏色相同的時候，只要將兩個相同點數的骰子首尾縱橫相連，而其中必需夾雜着與點數相同數量的骰子，那麼整行骰子便可以自動消除。反之，在骰子顏色不同的時候，骰子則只能夠首尾消除。





在遊戲中，除了通常的骰子之外，還有兩種持有特殊屬性的「FLASH BALL」和「邪魔BLOCK」。「FLASH BALL」是隨機出現的道具，只要任何骰子一經受接觸均會自動消除，而「邪魔BLOCK」則是對戰模式專用的道具，主要用於防礙對手之用。當玩者消除自方版面內的骰子後，電腦便會放出相應數量的「邪魔BLOCK」於對手的版面之中。雖然「邪魔BLOCK」能以與普通BLOCK同樣的方法消除，不過當其被消除後，「邪魔BLOCK」就會變成點數和顏色亦是隨機的普通骰子，從而令對手更難預算。



發行商：ENIX　發售日：發售中
價格：港幣328圓
RPG／MEM(3—15 BLOCKS)

TEXT：綠色古拉拉_B

GREAT HITS

剪接、配樂、導演、由你一手包辦

故事——從食物中毒開始？！

在未來的世界中，很多年青人都投入一種叫做「VIDEO CLIP」的活動，將音樂、映象合而為一的一種媒體。以「VIDEO CLIP」著名的NOISE CITY中，有一間頗有名的製作公司「HARMONY MAJOR LEVEL」，有幸地他們將世界中最有名的超級偶像「PIA」羅致旗下。但是突然發生了一場食物中毒事件，全公司的人都倒下了，唯有寄望一名新丁「POP CHIPS」(即玩者)可以繼續造出受人歡迎的VIDEO CLIP……





遊戲目的——造出最受歡迎的VIDEO CLIP

玩者要利用身邊的資源造出一些受歡迎的VIDEO CLIP，除了要有背景音樂之外，還要配合藝人、取鏡(不同角度的拍攝)、特別效果等等。每次製作(遊戲中稱為「STAGE」)都會有一個主題，例如STAGE 1就重視玩者對CAMERA的使用。完成之後便可以拿VIDEO CLIP去賣，這亦是對玩者的評價，如果不符合條件便要重頭再造。記得在出售之前「COLLECT」一次，留待後日參考用。

製作VIDEO CLIP流程

1. 得到歌曲和主題
2. 到商店買機器(MAKER)和材料(素材)☆
3. 和藝人簽約
4. 開始製作VIDEO CLIP★
5. 用MARKING MAKER做記號
6. 使用買回來的機器將材料附在記號上
7. 重播(確認製作無誤)
8. 決定 YES／NO(回到5)
9. 將完成了的VIDEO CLIP送到商店去賣
10. 能否完成主題？YES／NO(回到4)
11. 到下一關

★全部有關VIDEO CLIP(VC)的製作，都是在「HARMONY MAJOR LEVEL」內深處的「VC MAKER」進行的。

☆到商店買機器和材料
玩者得到歌曲之後便可以到街上買機器和材料了。

VC畫面解說

1. DANCE ICON，確認現在參與製作的藝人
2. SOUND ICON，確認現在使用的歌曲
3. ZED ZONE，表示加入了特別效果的片段
4. MARKING BAR，看到自己之前所做的記號
5. VC的畫面
6. MARKING ICON，顯示現時所用了的材料的位置
7. THEME ICON，確認STAGE的主題
8. 可以使用的MAKER

(註)在這個畫面內按START便可以試播VC，按SELECT便可以得到系統的解說



VC MAKER選項

1. NEW VC	製作一套新的VC
2. RETAKE VC	修改VC的內容
3. CHECK VC	將記錄了在SAVE卡的VC拿出來重播
4. CHECK SOUND	收聽已得到的歌
5. MEMORY CARD	記錄進度、刪除記錄等等
6. EXIT	離開VC，回到冒險畫面

小小提示

1) 途人也可以成為VIDEO CLIP主角？！
如果VIDEO CLIP中的背景、畫面之類，和街的環境相似的話，很易就會受到大家的歡迎。

2) 偷取技巧
除了自己研究VIDEO CLIP的技巧，也可以從對手的作品中學習。(天下文章一大抄嘛)

3) 利用藝人
通常受歡迎的藝人，玩者和他們簽約時都要付一筆頗貴的費用，但是「一分錢一分貨」，對自己VIDEO CLIP技術沒有信心時可以採用；人氣度較低的藝人收費較便宜，如果經常採用，他們的人氣亦會漸漸提升，當然合約費用也會提高。

VC基本指令＆機器(MAKER)一覽



名稱	效果
1.VC MAKER	播放VIDEO CLIP
2.EXIT	離開VC MAKER
3.MARKING MAKER	可以在聽過音樂後，做一些記號來方便自己分配片段
4.BG MAKER	加入背景畫面
5.CAMERA MAKER	改變拍攝的角度
6.INTEROR MAKER	加入一些擺設
7.LIGHT MAKER	改變燈光的顏色，投射方法等等
8.ANIME SHEET MAKER	加入一些動畫或者文字
9.CHANGE MAKER	將畫面分割和改動
10.EFFECT MAKER	能令畫面造出漸變效果
11.TALENT MAKER	暫時令到藝人在畫面中消失，來強調背景用
12.BLACK MAKER	在VIDEO CLIP最初和最後時使用，令畫面變黑
13.SELECT UP	改變機器使用的次序

 8
 9
 10
 11
 12
 13
 7

發行商：YUKE'S　　發售日：預定99年1月
價格：預定5800日圓
FTG／2P

TEXT：古拉拉_B



封神領域 ERTZVAJU

新・幻想式異空间格鬥遊戲！

序

有一個在多次元同時存在的生命體「依哈道加(イ・ハドゥルカ」
正在威脅着一個異世界「依・布拉些魯(至福之島)」
至福之島的各國的人們，為了對抗依哈道加的入侵，犧牲了不了的人命。終於能夠將依哈道加暫時的封印。
但是，危機依然存在，於是
決定將擁有強大力量的異世界的人召喚到來，
被召喚的人只需要是有力量對抗依哈道加，
不管是正是邪……
最後，有不同志向的人都被召喚，
這事件，便是「ERTZVAJU」

雙界儀之後的又一新作

繼上次《雙界儀》，這次「YUKE'S」再以多邊形技術製作了一個立體格鬥遊戲——「封神領域 ERTZVAJU」。

令人驚訝的配音陣容

遊戲內9個角色，都是由有名的配音負責的，例如「關智一」、「井上喜久子」等等，而且還有「奧井雅美」替遊戲唱主題曲呢。

多彩多姿、獨特風格的角色

遊戲中9個主角都是來自不同時空的，所以造形是完全不同風格，包括「特攝英雄」、「巫女」、「女子高中生」、「魔法師」等等，對戰時充滿奇異感。









系統簡介

遊戲系統不像其他格鬥遊戲那麼複雜，只有一個攻擊鍵(△)、一個防禦鍵(口)和移動鍵(十字鍵)。但是當中有一些充滿漫畫味道的特殊攻擊等等，令遊戲樂趣提高了不少。

移動

在多邊形的場地內，角色可以隨意地向畫面左、右、內、外移動、跳躍等等。另外，還可以使出多種的特殊動作，如「前、後方STEP」、「(畫面)內、外STEP」等等，只需按同一方向兩次便可。若配合攻擊鍵更多可做出多種的攻擊。





攻擊



通常攻擊只需按△便可，連按時更可以使出簡單的連續技，若同時按方向鍵(除了↓)和△，便可以使用必殺技。如果儲滿POWE CRYSTAL的話，更可以使用超必殺技。儲的方法是按着攻擊鍵，等到黃色的能量計滿溢為止。

特殊攻擊1「滑空攻擊」

按同一個方向兩次，再按△便可發動滑空攻擊。若擊中對手，便會自動的使用連續技攻擊。這時對手亦可以輸指令來連續防禦。

特殊攻擊2「空中落下攻擊」



按↑兩次，角色便會跳起，在這時按着攻擊鍵不放，角色便會以拋物線形向對手攻擊。

特殊攻擊3「崩壞攻擊」

角色的某些必殺技是帶有崩壞攻擊屬性的，若被擊中，被擊倒的一方會出現長時間的硬直，此時會較易被對手進攻，同時視點會集中在進攻的一方。被擊倒的一方這時可以使用能量彈(按任何一個鍵)來反擊。

視殺戰

當雙方同時使出滑空攻擊時，在兩人相撞後便會進入「視殺戰」狀態(好像武俠片劍土們決戰般，會走一段路之後再作攻擊)。這時玩者需要連按攻擊鍵，否則便會被對手吹飛然後再攻擊。



捕縛攻擊



按↓＋攻擊鍵時，地上會出現一個光圈，若對手站在這光圈內便會被封住，不能行動，最後會受到一連串的攻擊。共分近、中、遠三個距離。

製造商：TAITO 售價：272港圓 發售日：98年10月22日
記憶：1 BLOCK 容量：CD-ROM
PUZ／2人／MEM／對應ANALOG CONTROLLER



TEXT：FUKUDAkun



POP'n POP

由TAITO著名角色參演的氣球遊戲

系統介紹

繼大受歡迎的《泡泡龍方塊》後，《POP'n POP》是TAITO另一隻利用其經典角色像《奇奇怪界》小夜、《泡泡龍》波布隆及《紐西蘭故事》迪基等的智力遊戲，系統跟普遍墜落型方塊遊戲相似，只要將三個或以上的氣球靠在一起便能把它們消去，此外亦設有很多對消除氣球有幫助的道具，至於最大分別則是畫面上有片雲會帶動氣球移動，玩者需要預計雲的速度來向上發射氣球，難度一點也不低呢。



■三個或以上氣球貼近便會消失



■要製造四連鎖並非太難

遊戲模式介紹

既然是典型的對戰方塊遊戲，別具特色的模式當然設有數種，分別有故事模式[ストーリー]、業務用主流的一人對戰[一人ど対戦]與二人對戰[二人ど対戦]模式、練習用的家庭模式[ファミリー]、設有等級評分的挑戰模式[チャレンジ]和很考思維的智力模式[つめぽっぷん]合共六種。

故事模式



版面分為普通版面和頭目版面兩種，只要成功通過數關純粹消除氣球的普通版面，就能進入設有頭目妨礙着需在限定時間內完成的頭目版面，而當通過一個區域後便可自由選擇接續而來的區域。



■每關都設有頭目需要對付

對戰模式



這模式和《泡泡龍方塊》時的相當接近，玩者可選擇與CPU或另一名朋友進行對戰，只要任何一方的氣球下降至限界線便當作輸掉論，若能成功製造大連鎖就可將大堆氣球送到對手那邊去。



■製造連鎖可令對手飽食氣球

挑戰模式

即是大家熟悉的段位認定模式，在整個遊戲過程裏氣球會毫不間斷地出現，速度及氣球數量會隨着時間遞增，玩者需要不斷消去氣球直至GAME OVER為止，最終便根據得分及連鎖總數等來給予等級。



■向自己的最大能力挑戰

智力模式



碟內收錄了配置與提供氣球種類各有不同的版面合共100關，玩者可自由選擇任何一關來挑戰，玩者必需利用提供的僅有數對氣球來通過版面，否則便當作失敗論，非常考玩家的耐性和智慧呢。



■不同難度的版面共有100關

登場角色出處總覽



巴比&波比
《彩虹島》(87年作品)



迪基&飄飄
《紐西蘭故事》(88年作品)



小夜&美紀
《奇奇怪界》(86年作品)

波布&詹姆
《DON DOKO DON》(89年作品)

杜莉美&蘿度美
《妖精島故事》(85年作品)

巴布隆&波布隆
《泡泡龍》(86年作品)

希波波&達瑪斯★
《米茲伯古大冒險》(90年作品)

澤古君&澤古小姐★
《澤古君POP》(84年作品)

★需要達成指定條件才可使用

隨碟附送《電車GO！2》體驗版

這遊戲的另一賣點，就是它收錄了極受歡迎之模擬駕駛火車遊戲《電車GO！2》的體驗版，各位可在它發售之前預先試試，基本上畫面質素較前作稍稍優勝，此外新增設的元素如駕駛新幹線列車等亦很吸引，不過留意此體驗版是不對應《電車GO！》專用手掣的。



■《電車GO！2》體驗版標題畫面

■玩法比上集進化不少

製造商：VAP　發售日期：預定1999年春季發售
售價：6800日圓(CD 2枚組)　記憶：未定
AVG/MEM

TEXT：天下一之無責任男



「上呀！雷神！！」相信如果有看過《CYBER FORMULA》的朋友一定會經常聽到這句說話，對了！又是介紹《CYBER FORMULA》遊戲的時間了！大家也許會問，之前不是已經介紹過了嗎？然而這次是經過非常大改動的新遊戲《新世紀GPX CYBER FORMULA新的挑戰者》！！

新的人物・新的故事背景

在《新世紀GPX CYBER FORMULA新的挑戰者》之中，玩者便是遊戲之中的主角，他自幼的夢想便是要成為一個出色的CYBER FORMULA車手，而他的目標便是要參加CYBER FORMULA之中的特別比賽——「EXTREME RACE」……

故事開始，當時是西曆2015年，CYBER FORMULA在那時候是非常盛行的賽車運動，當時，一名小朋友一直在邊看着跑車在賽道上不停的衝刺着，他立下志願，一定要成為CYBER FORMULA車手，這個小朋友便是主角了。

時光飛逝，轉眼便過了6年，主角仍然為了他的理想而不斷努力，終於也給他闖出了一條成功之路，不過，這次的「EXTREME RACE」的賽道不是易應付的，因為要穿過在美國之中的七段不同賽道，其中包括市街地、砂漠、雪原等，而且在比賽之中除了主角之外，更有其他一級的車手(亦即是在動畫之中的那些車手)，所以要得到最後的勝可不是一件易事呢！



■賽車女郎和高校制服，大家嘉歡哪個姿態的莉娜呢？

新的賽車系統

一般的賽車遊戲也離不開那一兩種模式，而《新世紀GPX CYBER FORMULA新的挑戰者》便打開了一個新的紀元，採用了一種全新的「指令賽車」系統。這種「指令賽車」系統是要求玩者在賽事進行之中，輸入不同的指令，使行車有所改變，不過，選擇的指令如果不妥的話，便會影響賽事的排名，而為了使節奏更快，這種的「指令賽車」系統是採用實時形式進行的，所以玩者要有非常高的判斷力才能應付呢！





■在賽事之中大家會怎樣選擇呢？

■這種角度和表達手法頗像OVA版呢！

不同的賽事與情報收集

在遊戲之中，主角(玩者)除了要應付不同的比賽之外，亦要四處收集不同的情報，要到這一點，便要在不同的地方向不同的車手調查，而在遊戲之中，玩者是加入了當時氣勢如虹的隊伍——菅生車隊之中，在車隊之中，主角會重遇和他自幼青梅竹馬的女孩子「結城莉娜」(リナ)，她亦是主角的一個收集情報對像。

除了收集情報之外，玩者在遊戲之中的另一任務便是要為自己的車作調校，因為不同的賽道也要有不同的調校才可以使賽車發揮出應有的水準，這亦要靠四處收集回來的情報，以瞭解賽道的一切。

至於主角所使用的賽車，其編號為AKF-0/ 1B，名字則是「復仇女神」(ネメシス)，主角便是要利用這部賽車去實現心中理想。





■菅生修和古莉亞依然是菅生車隊的核心人物。

遊戲特點（賣點）係……

對於動畫迷而言，在《CYBER FORMULA》遊戲之中一定要有相當高水準的動畫出現，這一點相信一定不會是問題了，因為在《新世紀GPX CYBER FORMULA新的挑戰者》之中，共有550 CUT以上的原作動畫片段，而且以幕後的製作而言，更加是非常的鼎盛，因為動畫版本的製作人員將會全力協助製作，這一定能給予玩者十足十的信心！



■明日香都賭錢？！唔通筆人……

至於在配音方面，大家亦不用憂心，因為在OVA之中的聲優也會參與這遊戲的配音工作，其中包括三石琴乃、田中敦子、川澄綾子和大塚芳忠等，可說是非常強的陣容！

在遊戲之中有一些MINI GAME，而大部份也是有一點兒的賭搏成份，例如是21點和BLACK JACK等，而和玩者玩這些MINI GAME的便是故事之中的其他人物，大家有興趣和他們賭一賭嗎？



製造商：講談社 發售日：予定1月發售
價格：5800日圓
RAC / MEM / 2P / ANALOG

Present by：苯蛋翻譯山寺良牙



前言

「しげの秀一」著名的賽車漫畫——《頭文字D》，在日本大受歡迎，而且香港也有其中文譯本售賣；在某機種出了第一作後，今次便作系統強化並再次在PlayStation上推出其新版本，現在介紹一下新版的特點。

遊戲模式

故事模式(STORY MODE)：當然是進入《頭文字D》的世界中，基本上故事大多由DIGITAL COMIC及MOVIE所構成，玩者的身份當然亦是飾演原作故事的主角——藤原拓海，去挑戰其他對手，成為山路賽車之王。

自由走模式(FREE RUN MODE)：此模式中玩者可隨意選擇不同的車及道路進行練習，當然道路的多少與玩者在故事模式的完成度有關係；另外此模式的另一優點就是可以作2P對戰，想試試實力的玩者是個不錯的選擇。





遊戲特色

正如上文説到遊戲是強化的，那當然要説説有甚麼地方強化了；首先在故事模式中有些片段，出場的人物再不只是單單的2D人物，會利用到PlayStation的強項3D POLYGON，做出不少故事中的人物，看厭了漫畫版的人也可看看這些新穎的版本。

另外既然是由賽車漫畫為本的，那賽車的場面當然是少不了的，至於賽車場面時，玩者亦有四個視點選擇，分別是：車後視點、上空視點、車手視點及後方視點，各不同視點均有不同的逼力感，能令玩者感受到漫畫賽車時的刺激感。

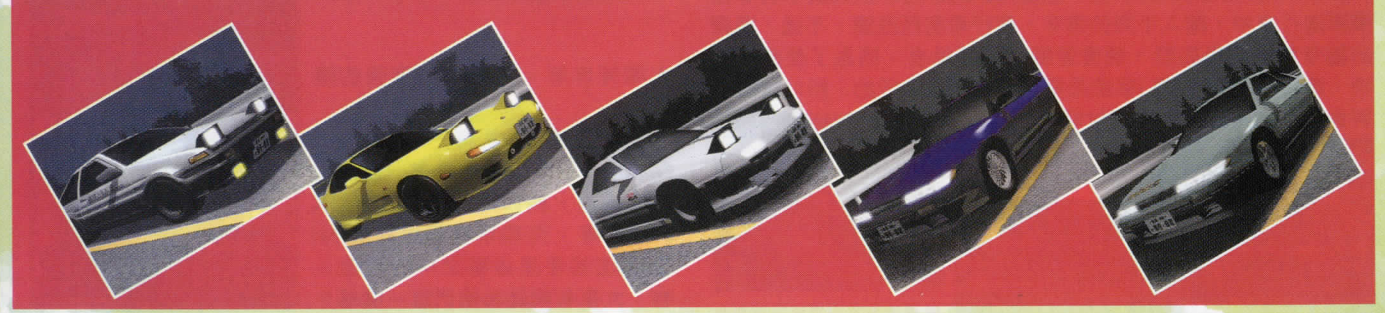






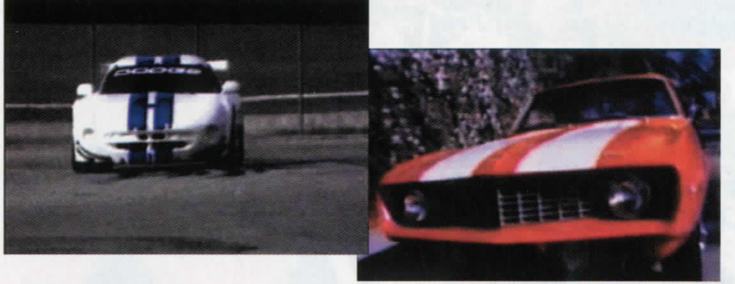


遊戲中出場的著名車輛



製造商：ACCOLADE
發售日：發售中
RAC/MEM/ANGLOG

TEST DRIVE 5





日本的賽車遊戲大家就玩過不少了（當然是指駕駛日本製的跑車），不如今次換換口味，駕駛外國製的跑車又如何？喜歡的話便扭開引擎，向你的駕駛技術及極速挑戰吧！

基本操作



方向掣：轉向及轉檔（只有某設定時）
START 掣：開始遊戲
○掣：倒後視點（倒後鏡的作用）
△掣：視點轉換
口掣：制動（剎車掣）
×掣：加速
R1 掣：向上轉檔
L1 掣：向下轉檔
R2 掣：響號
L2 掣：手動剎車（HAND BRAKE）

遊戲特色

既然上文提到「外國製跑車」，那當然外國製的跑車是少不了的，當中包括一些美國、英國的著名廠商，如果道濟(DODGE)、野馬(MUSTANG)、積架(JAGUAR)等……，不過，日本車又怎能不在遊戲中出場呢？而遊戲中唯一出場的日本廠高就是日產(NISSAN)。

另外，遊戲中所出場的著名跑車亦有不少，由1966年出場到1999年出場的也有，而且為了公平，就算是1966年製的跑車，也有一定的高性能(雖然有些不合理)。

第三，遊戲中有過比較特別的地方，就是可以自由設定賽道的狀況(有些賽道不可)，例如：有否其他的車輛(不是敵車)、對行車、甚至是有否警車出現也可。

最後當然是賽車遊戲中少不了的杯賽模式，當玩者通過一定關數或取得一定成績的話，有些隱藏了的賽道及車款也會出現。



遊戲中登場的車款

★ DODGE VIPER



★ CHEVROLET CHEVELLE SS 454 L56



★ CHEVROLET CAMARO Z28 SS LT4



★ PLYMOUTH HEMI CUDA

★ SHELBY COBRA 427SC



★ SALEEN MUSTANG S351

★ CHEVROLET CORVETTE ZL1



★ CHEVROLET CAMARO ZL1

★ CHEVROLET CORVETTE



★ 1/2 FORD MUSTANG 428CJ



★ NISSAN SKYLINE GT-R



★ ASTON MARTIN PROJECT VANTAGE

★ SHELBY SERIES 1

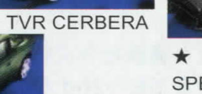


★ TVR CERBERA





★ TVR SPEED 12



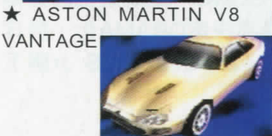


★ ASTON MARTIN V8 VANTAGE



★ DODGE VIPER GTS-R

★ JAGUAR XJ220



★ JAGUAR XKR



★ CATERHAM SUPER 7



★ PONTIAC GTO



★ DODGE CHARGER

★ NISSAN R390 GT-1

製造商：講談社 發售日：12月17日
價格：5800日圓 容量：CD-ROM 記憶：BLOCK數未定
SLG MEM 對應DUAL SHOCK

TEXT：KOATRO

BOYS BE… 2nd Season

ボーイズ・ビー セカンド・シーズン

新感覺戀愛模擬遊戲

在《週刊少年MAGAZINE》好評連載中，單是日本發行部數已超過450萬部，曾於去年被遊戲化成為戀愛模擬遊戲的《BOYS BE…》(港譯《新戀愛白書》)，現在以連載的新篇為名，推出續篇《BOYS BE…2nd Season》於PlayStation上再次登場。



遊戲以前作為基本，由製作《瑪莉工作室》而聞名的廠商「GUST」擔當開發，其中遊戲的SCENARIO更找回該作品的原作者板橋雅弘親自撰寫，而CHARACTER DESIGN還會起用原作編繪玉越博幸所新創的角色，務求保留原著神髓之餘，也能予人耳目一新的感覺！







至於遊戲系統方面，除了基本承襲自前作之外，GUST更寓意創造為遊戲開發其他創新的系統，其中包括業界初次使用的模擬高校生攜帶通訊工具「PHS」(日本流動電話)作為主軸系統，配合體感周邊機器ANALOG CONTROLLER或DUAL SHOCK，將通訊連絡和戀愛體驗的感覺再次活現於遊戲之上。此外，本作中也會追加戀愛模擬遊戲中不可或缺的要素MINI GAME，通過結果、名次來影響玩者與眾位女主角之間的好感度，還有效果出眾的ANIMATION OPENING和間場MOVIE，絕對令人期待之作。







故事概要

童年好友、同校生齊藤美樹，與主角同樣是個攝影的愛好者。在一次偶然的機會下，主角充當美樹的攝影助手，替七名背景、興趣、性格各異的少女MODEL拍照，作為文化祭展出之用，然而故事亦由此開始……



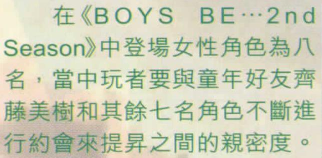
宣傳重點

為表示對遊戲的重視程度，講談社今次特地請來只有十四歲的瀧本沙奈小姐，作為《BOYS BE…2nd Season》的IMAGE GIRL，主唱遊戲中的OPENING SONG「你是我最想念的人」『あなたのこと一番に思うよ』和ENDING SONG，是為遊戲的宣傳重點。此外《BOYS BE…2nd Season》亦決定DRAMA化，於日本TELEVISION系列全國網絡中播放，由JOHNNY'S Jr旗下IDOL主演，想信令遊戲勢必哄動。



■曾為JR東日本、TOMY(PRINCI)廣告，以及學研出版雜誌「PIZZI LEMON」作MODEL的少女瀧本沙奈

在《BOYS BE…2nd Season》中登場女性角色為八名，當中玩者要與童年好友齊藤美樹和其餘七名角色不斷進行約會來提昇之間的親密度。











製造商：SONY COMPUTER ENTERTAINMENT　售價：4800日元
發售日：12月　容量：CD-ROM
ETC/ MEM/

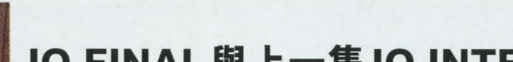
TEXT BY 酒井明樹

IQ FINAL



IQ FINAL與上一集IQ INTELLIGENT QUBE的分別

基本上與上一集的系統及玩法完全沒有分別，所增加的暫時只是多了兩個給初玩者玩BASIC RULE1&2。另外在人物方面除了上集的主角ABEL之外，這次還增加了個8角色包括：DICKSON、CHERRY、ELIOT、KIMTI、ATLIS、APRIL、MORGAN和SPIKE。

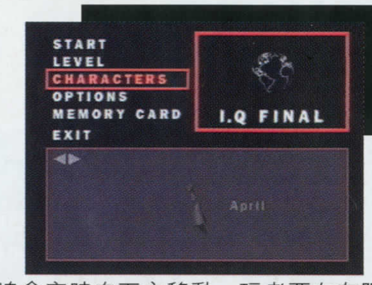




系統介紹

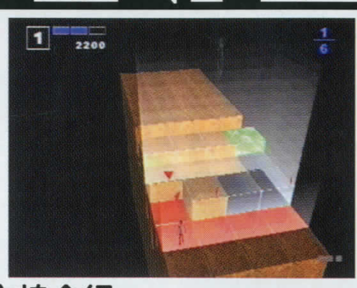
操作

○ 按鈕：用來捕捉方塊及消毀方塊
□ 按鈕：令磚塊向下急速滑落
△ 按鈕：消毀綠色捕捉地帶的方塊
十字按鈕：上、下、右、左移動



目的

方塊會定時向下方移動，玩者要在有限的時間內將移動的方塊消毀。主角共有三格體力，如果被方塊壓到的話便會扣除一格體力，當一般方塊到達邊沿(除了綠色及黑色方塊外)並且墜下的話，行動的面積便會被扣除一行，當行動面積少於會移動的方塊時，主角便會即時墮下死亡，反之如果能完全清除方塊(PERFECT)的話，所能移動的面積便會增加一行。



方塊介紹

綠色方塊：消毀綠色方塊後便會留下一格的綠色捕捉地帶，以這格為中心會形成一個長三格闊三格的消毀地帶。按△鈕便能消毀綠色捕捉地帶的方塊。

黑色方塊：黑色方塊是盡量要避免消毀的，因為如果消毀了它，便會被扣除一行移動面積。



製造商：SAMMY　售價：5800日元
發售日：發售中　容量：CD-ROM
SPT/ MEM/ 可二人對戰

TEXT BY 酒井明樹

MTB DIRT CROSS

前言

MTB DIRTCROSS是一隻越野單車比賽的遊戲，一共有六條賽道包括R.FIELD、Mt.W.SW、J.CYCLON、B.FOREST、RNC及一條隱藏賽道。人物方面共有八人，而玩者只可以選擇六個之中的其中一人使用。



選擇模式

1) RACE MODE
分為FULL SEASON及SINGLE，「FULL SEASON」以全年總結分數最高的為之勝利，NORMAL有10場賽事，HARD有11場賽事。「SINGLE」可選擇自己喜好的賽道進行比賽。

2) BATTLE MODE
兩位玩者進行比賽的模式

3) BATTLE MODE
純粹挑賽道戰最高圈速紀錄的模式

操作一覽表

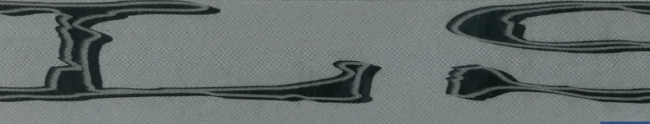
MTB DIRTCROSS雖然只是一隻越野單車比賽的遊戲，但是操作卻頗為複習，以下便是它的操作。

十字按鈕：單車方向操作
△ 按鈕：騎上單車或由單車落下
□ 按鈕：跳躍
○ 按鈕：——
× 按鈕：加速（連續按×按鈕便會加快加速及速度）
SELECT 按鈕：改變視點（有三種不同視點）
START 按鈕：暫停
R1 按鈕：使用MANUAL時用來SHIFT UP的按鈕
L1 按鈕：使用MANUAL時用來SHIFT DOWN的按鈕
R2 按鈕：操控前面的BREAK
L2 按鈕：操控後面的BREAK



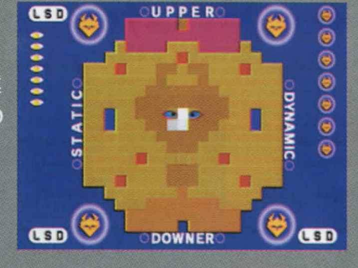
製造商：ASMIK ACE ENTERTAINMENT　售價：4800日元
發售日：發售中　容量：CD-ROM
ETC／ MEM／

TEXT BY 酒井明樹



前言

LSD共有兩隻CD，第一隻是遊戲CD，而第二隻是長達60分鐘的純RE-MIX音樂CD。遊戲的音樂由著名TECHNO創作人KEN ISHII、JIMI TENOR及µ-ZIP等負責。



遊戲概要

遊戲大概是描述一個人造夢，玩者便是這個做夢的人，當玩者進入遊戲時就有如進入夢境一樣。如果以一個正常的心態去玩，是不會知道自己在做甚麼的，因為這與一般遊戲的目的有所不同，因為遊戲是目的只是要給你一個造夢的感覺。而主要構成遊戲的是多彩的畫面，及TECHNO電子音樂，遊戲的主角不繼在不知名的空間走動及調查，給玩者享受造夢的樂趣。



遊戲操作

L1 按鈕或 R1 按鈕：180 度後轉
L2 按鈕：左橫移動
R2 按鈕：右橫移動
上按鈕：前進
下按鈕：退後
右按鈕：右轉
左按鈕：左轉
△ 按鈕：向上望
□ 按鈕：向下望
× 按鈕：（DASH）高速移動
○ 按鈕：沒有任何作用
START 按鈕：（PAUSE）



聲明

近日本公司發現有人在國內翻印本刊，印刷粗劣，令消費者蒙受損失。現特此聲明本公司並無委托任何人士在國內印刷本刊，每期《遊戲誌》均透過合法渠道正式進口國內，所有《遊戲誌》均為全彩色印製。請國內讀者認明正版方可購買。

遊戲誌

CINEASTE INTERNATIONAL LTD.



小明 小強 買手提機手記

小明小強買手提機手記

協力：古拉拉_B
TEXT BY：小健健
鳴謝：新基地

前言：

這陣子剛推出了兩部手提機——GAME BOY COLOR及NEO GEO POCKET就大家都知啦。雖然數百塊錢不是甚麼大數目，但在這兩部手提機之間要作一個選擇，少不免有些困惑。(如果你兩部都買，我都無話可説……)所以今期「遊戲誌專題」就找來了兩個「買機的少年」——小明&小強當「買機白老鼠」，希望他們的遭遇，對廣大讀者有所得著吧。

夢想得到GAME BOY COLOR的巨人症小學生—小明

節衣縮食，都是為了買GAME BOY

機身顏色多羅羅

節衣縮食了幾個星期，終於夠錢買GAME BOY COLOR了。原來現在GAME BOY COLOR在港的售價，大約為$600至$680左右。(即是比N64還貴…)不過以小明的收入來看，也許這筆錢已儲了數年……

不過來到遊戲店，才知道原來GAME BOY COLOR的機身共有6隻顏色可供選擇。分別是紫色、紅色、黃色、藍色、透明及透明紫。哎呀，小明今次頭痛了，究竟買那隻色好？



■「透明紫，是最受歡迎的一隻顏色來嘞。」



■「要哪一隻顏色好呢？」

回家速速試機去

小明回到家，當然立即要開機試試啦。當他一將部機拿上手，立即發現……



■舊GAME BOY的開關鍵是在機頂的。

■哇，開關鍵不是在這裏的嗎？為何變了塊膠片？

■噢，原來移了來這裏，真是找死我囉。

找不到開關鍵？

已玩過GAME BOY POCKET的小明，把這部新GAME BOY接過來後，「條件反射」的向機頂一摸，想將此機開着，但一摸之下感覺滑滑的，找不到開關。誰不知GAME BOY COLOR的開關鍵已移到去機身旁邊的位置，而機頂上取而代之的，就是一個紅外線收發器。WELL，這樣的話，可會令一些玩慣上幾代GAME BOY的玩者，一時不大習慣啊。

重量：

拿起上來，也不是太重啊，就算連機體內的兩枚AA筆芯電，也不及當年的GAME GEAR及元祖GAME BOY重，所以就算打了一段較長的時間，手也不會覺得酸痛。

小明小強買手提機手記



■雖然GAME BOY COLOR比GAME BOY POCKET重，但還是比元祖GAME BOY為輕哩。

手感:

其實小明曾經玩過GAME BOY POCKET，他說POCKET太細，打格鬥GAME時很易連機也給拋掉，故比較適合女孩子及小朋友玩。而這部GAME BOY COLOR就比POCKET略厚，而且小明更說背後那個弧形凸起的部份，令他握起上來更自然云云。

■有了這個弧形凸起的部份，握起上來就更舒服囉。

機身內的神秘小孔

當小明手拿着這部新機左驗右驗的時侯，駭然發現這個機的左上方有一個不尋常的孔！！於是乎他又驚又怕的找姐姐求救。姐姐一見了，就笑說道:「傻仔！！這裏是給你索上電話繩之類的東西啊。你以為你的GAME BOY穿了個洞嗎？」

■這小孔是用來給你索上電話繩之類的東西，噢，我是《心跳》FAN屎哩~~。

不可以調較光暗的畫面

歷代GAME BOY都可以讓玩者自行調較畫面的光暗度的，不過這個GAME BOY COLOR就不可以了。另外，雖然這是一個彩色顯示的遊戲機，不過它跟GAME GEAR及PC ENGINE GT不同，本身是不會發光的，全是靠反射光反射出顏色。所以嘛，如果身處太黑的環境，玩者是會看不清畫面的啊。

畫面無鬼影?

大家玩以前黑白GAME BOY的時侯，大家有沒有發現畫面會出現「鬼影」？所謂「鬼影」，其實就是指一些物體在畫面中高速移動時，會出現殘象，令玩者看得很不舒服。而這情況在格鬥遊戲尤為嚴重。不過來到GAME BOY COLOR，「鬼影」現象就消失了，那麼大家玩起上來，眼睛就會好受點啦。



■「用舊GAME BOY玩格鬥GAME，有鬼影，眼睛很辛苦喇。早知用GAME BOY COLOR玩啦。」



■元祖GAME BOY至GAME BOY LIGHT都是可讓玩者自行調較畫面顯示的深淺程度，但GAME BOY COLOR就不可以了。



■由於畫面本身還是不可發光，故玩此機的環境一定要有充足光線方可看到。

可以怎樣對戰呢?

跟GAME BOY POCKET有相同的對戰線插頭！！

小明找來了他以前賣下的GAME BOY POCKET，發覺兩者的對戰線插頭是一樣大細的！！即是說，我們可以用GAME BOY POCKET的對戰線於GAME BOY COLOR身上。不過，若果朋友仔手上的是元祖GAME BOY的話，那麼就要買多過轉換插，方能對戰了。

超近身紅外線對戰 SYSTEM！

剛才不是說過機頂上有個紅外線收發器麼？這是因為此機是設有紅外線對戰功能。不過，現時還沒有一隻遊戲是對應的。而且要兩部機在同一水平面相距5cm內，方能對戰。WELL，若果是這樣，也許只要其中一方打了個噴嚏，也會令通訊中斷……。



■此機可以直接用GAME BOY POCKET的雙打線，跟GAME BOY POCKET、GAME BOY LIGHT、SUPER GAME BOY 2及GAME BOY COLOR進行雙打。



■想用紅外線對戰的話，最遠都只可以是這樣子……

有甚麼遊戲玩呢?

新舊遊戲大集會！！

試過新機的性能後，小明就將抽屜低的「陳年」GAME BOY帶挖出來，發覺全都能於GAME BOY COLOR上玩啊。而且那些對應SUPER GAME BOY的那批遊戲，在GAME BOY COLOR之表現也有接近於超任上玩的效果。

除此之外，還有一大批GAME BOY COLOR對應的遊戲等着推出，好像《心跳回憶 POCKET》系列、《撒爾達傳說 夢見島》等9隻遊戲。而現在於市面中，已有《DRAGON QUEST MONSTER》、《華里奧樂園 2》及《俄羅斯方塊DX》是對應GAME BOY COLOR的了。



■所有新舊遊戲都可在GAME BOY COLOR中玩得啊。

小明小強買手提機手記

GAME BOY COLOR之後會是……？！

小明這個GAME BOY迷，那天他玩累了後，晚上他就在床上胡思亂想：「究竟GAME BOY COLOR之後會是甚麼呢？是又會着燈又七彩的GAME BOY COLOR LIGHT？還是可顯示顏色的POCKET CAMERA？還有啊，現在GAME BOY COLOR的畫面看起來很像紅白機啊，如是者紅白機的名作會否移植往GAME BOY呢？哈哈，如果GAME BOY能成為N64的PDA就最好不過了~~呵~~欠」思到這裏，小明就不知不覺的進入夢鄉，繼續在夢中打他的GAME BOY。



■「GAME BOY COLOR之後是」……

一隻對手提NEO GEO機朝思夢想的蟑螂 — 小強

櫥窗前的決擇

價錢 & 顏色選擇

小強得知NEO GEO POCKET推出後，第一時間就跑了去他相熟的GAME SHOP問價，得知現時NEO GEO POCKET的售價大約為$730港元左右。而且在櫥窗前，更有8隻顏色的NEO GEO POCKET以供選擇，就是白金藍、白金銀、白金白、碳黑、迷彩藍、迷彩棕、深海藍及水晶白。但最後他還是選了迷彩棕。



■「很多NEO GEO POCKET呀，不過GAME就比較少~~」



■「最後都是買了迷彩棕色啊。」

「有甚麼遊戲玩呢？」

小強隨即這樣向老闆問道。但老闆卻說：「冇呀，係得哩幾隻咋。」原來現在NEO GEO POCKET的遊戲，就只得《拳皇R-1》(FIG)、《NEO GEO CUP '98》(SOC)、《蜜瓜妹妹成長日記》(SLG)、《連結PUZZLE》(PUZ)及《POCKET TENNIES》(SPT)這5隻。WELL，比較著名的當然是《拳皇R-1》。但若相比起GAME BOY的話，遊戲真是少N倍~~。

回家速速試機去

沒有遊戲帶都可以玩得一大餐？

在小強還未把遊戲帶插進時，他就把遊戲機啟動。但原來只要有機在身，已有很多東西可以玩！好像可以替你作占卜啦、顯示現在的時間、日曆、鬧鐘及國際時間、甚是可以調校手機本身的語言設定。而這些也是之前推出之手提機沒有的功能來。



■就算沒有遊戲帶子也可給你玩得一大餐。



■「嘩~~太輕了，一出無式建機也甩了出來。」

手感：

拿上手，原來這東西的體積是比GAME BOY COLOR為細的哩，之不過此機的畫面卻比歷代GAME BOY的都大。而且機背後有過小凹位，方便玩者利用中指把手機扣住，那麼它就不會那麼容易滑脫了。

不過，此機不是用十字鍵的，而是用近似NEO GEO手掣的ANALOG式方向鍵。所以玩慣十字鍵的一時可能會不大適應。而且聞說這種方向鍵是很易壞的，若果此機的方向鍵了，豈非要買個部新機？還是代理商可以修理？

重量：

哈哈，這機的重量一點也不重啊，最起碼的，就是比一部GAME BOY COLOR還要輕。唔，大概跟一部GAME BOY POCKET差不多吧。不過輕也有它的缺點，就是很容易在玩格鬥GAME會因出招而令畫面左晃右搖啊。

小明小強買手提機手記


■元祖GAME BOY、NEO GEO POCKET及GAME BOY COLOR SIZE比較。

畫面有鬼影！！

剛才小明就試過GAME BOY COLOR玩動作遊戲時是沒有「鬼影」的。不過來到小強用NEO GEO POCKET來玩《拳皇R-1》就真是眼睛活受罪，因為此機的的「鬼影」情況非常嚴重！！尤是用草薙京使出獨樂屠及琴月 陽時，真是連角色在哪也看不到啊。

■「嘩，玩完《拳皇R-1》，眼睛很累啊。」


■玩者可用這個凹位把機身握住。

可以怎樣對戰呢?

怎少得最傳統的連線對戰！！

最傳統的對戰方法，當然是利用雙打線對戰了！現在發售中的《拳皇R-1》，就是可用雙打線跟朋友仔打過你死我活。

你用紅外線，我用無線電！！

剛才小明就説過GAME BOY COLOR雖有紅外線通訊系統，但又要兩機相距5cm內，又要在同一平面上，故相信這通訊系統的效果會不大理想。不過NEO GEO POCKET就有一套可供多人對戰的無線通訊系統，而且對戰範圍是半徑10米呀！！照這樣看，這系統可説是現時手提機中最突出的通訊系統。不過嘛，到現在還未有對應之遊戲於市面。

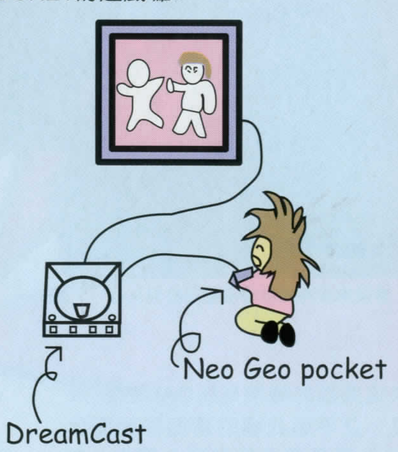
■有了無線通訊組件，就算這麼遠也可以對戰啊。

NEO GEO POCKET & DREAMCAST的大聯想！！

噢，還不夠一個月就出DREAMCAST了。而已知的是「NEO GEO POCKET跟DREAMCAST是有互換機能。」所以，小強就發揮無限想像力，對此機的未來作出以下聯想……

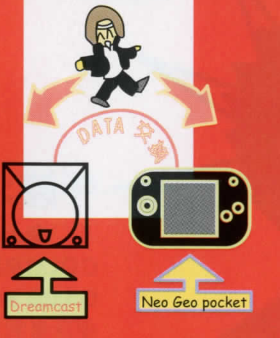
用DREAMCAST轉駁電視！？

呀，用NEO GEO POCKET打格鬥GAME，晃來晃去，又有鬼影，很要命哩。唔?我們可不可以將NEO GEO POCKET駁去DREAMCAST，再駁上電視，那就可以用大電視來玩NEO GEO POCKET遊戲啦。説不定遲些會推出一些類似「SUPER GAME BOY」的硬件，那麼就可直接於DREAMCAST上玩NEO GEO POCKET的遊戲囉?



NEO GEO POCKET是DREAMCAST的托兒所！？

是啊，PlayStation的《少年街霸3》也有POCKET STATION作為它的「托兒所」，讓玩者可以隨時隨地訓練他的街霸人物。DREAMCAST不是移植《拳皇98》嗎?説不定NEO GEO POCKET可把DREAMCAST版的《拳皇98》人物DATA儲存，令玩者可隨時隨地訓練他的拳皇人物，之後再把訓練的成果傳送回DREAMCAST中繼續打啊。



跟街機底板NAOMI合體！！

既然NAOMI是DREAMCAST的互換業務用底板，那麼NEO GEO POCKET能跟DREAMCAST連結，跟NAOMI連結也是有可能的啊。説不定，遲些SNK會在NAOMI上推出遊戲，而這個NEO GEO POCKET也許就會成為傳送DATA的媒介啊。



後記:

WELL，這是「遊戲誌專題」創立以來，題材較為正經的一個，而且實用性也較強。唔，其實我希望這4版可成為各位購買這兩部機的一點指引。但當然，我們也會扮鬼扮馬，令讀者們「容易點入口」(加應子?)，不會太過沉悶。哈哈，其實我們還會作多方面嘗試，**走着瞧吧。**

攻略一族



76 LEGAIA 傳説
84 AUBIRD FORCE AFTER
93 火星物語
102 SLAYERS WONDERFUL
108 星之丘學園物語 學園祭
112 SLAYERS ROYAL 2
114 拳皇'98
120 遊戲研究坊：SHINNING FORCE III SCENARIO 3
124 遊戲研究坊：凝望騎士

製造商：SCE　售價：328港圓
發售日：98年10月29日　容量：CD-ROM　記憶：1 BLOCK
RPG／MEM／對應ANALOG CONTROLLER

OFFICIAL PRODUCT

TEXT：非格鬥派的福田
ILLUSTRATION：XICO



LEGAIA傳說 完全燃燒熱血攻略 上卷

第零回 背景概論

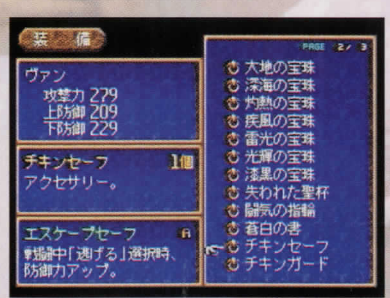




系統探討

其之一 裝備及飾物特性

在替角色裝備及選購武器防具時，有些重點是需要列入考慮範疇的，在武器方面每人都設有較擅長的慣用武器，例如梵因的劍和諾雅的爪等，若能妥善安排角色的武器相性對戰鬥會有良性影響，否則攻擊時的武器使用次數及命中率等都會減低。至於防具基本上每人均只能裝備其專用防具，留意角色的防禦力是分為上下兩種，頭盔和護身影響上段防禦力，而下段的則是將護身和護足之防具能力計算起來。



■飾物的有效對象分為個人與全體2種

最需要考究的，當然是每位角色最多可裝備3件的飾物[アクセサリー]了，飾物在性能上可分為強化防禦屬性、提升能力和產生特殊效果等，至於有效對象則有「個人有效技能」(I)和「全體有效技能」(A)2種，例如守護指輪是只會對裝備者有效的。

其之二 異常狀態

有部分敵人的攻擊模式，當中是包含了會令角色出現異常狀態的效果，假如遇到這種情況的話就必需立即處理，否則像咀咒或石化等很容易會導致全滅的。

毒	每回合扣去最高 HP 值之 5%，攻擊力及防禦力均稍減；若 HP 下降後低於 1 則不會再扣
猛毒	每回合扣去最高 HP 值之 10%，攻擊力及防禦力均大減；若 HP 下降後低於 1 則不會再扣
麻痺[マヒ]	數回合內無法動彈，任由對手攻擊
發霉[カビ]	會發生在左手、右手和腳三個部分，發霉的部位無法進行攻擊
咀咒[呪い]	無法使用召喚指令，同時亦很容易受到對手攻擊
石化	變成石頭無法動彈，但不會受到任何傷害；若全體皆石化則當作全滅論

其之三 消耗道具簡表

不論在哪隻RPG裏，用作回復體力或解除異常狀態的消耗道具在遊戲初期佔着相當重要的地位，另外光之扉和風之扉對冒險過程亦十分有用，但要注意當戰鬥過後「毒」和「氣絕」等狀態是會自動解除的。



■預先購入充足道具比較好，正所謂有備無患

道具名稱	效果	售價
回復之葉	我方一人回復 200 HP	100
回復之大花	我方全體回復 200 HP	600
知惠之葉	我方一人回復 50 MP	1000
毒草丸	戰鬥中「毒」狀態回復	40
萬之藥[よろずの薬]	「氣絕」以外的狀態回復	300
不死鳥之藥	「氣絕」狀態回復	1600
光之扉	馬上逃離迷宮至入口	200
風之扉	傳送到任何一個鎮（版圖專用）	200
怒髮丸	戰鬥中行動計保持伸延狀態	2000

其之四 運用 TAS 的技巧

《LEGAIA傳說》的最大賣點，可算是其指令輸入格鬥系統TAS(TACTICAL ARTS SYSTEM)，戰鬥中玩者要替隊員們輸入各種指令組合，藉此來製造強力連續技痛擊敵人，但是到底怎樣才能令破壞力增加與及發揮AP和行動力至極限確實有點難度。



■指令輸入畫面

普通打擊技

每名角色在選擇攻擊指令時，可選擇的分別有上蹴、右手／聖獸、左手／武器和下蹴(諾雅是右手來拿武器的)，每種攻擊指令都有優劣之處，需要視乎情況來作決定。上蹴是上段的踢腳，對於浮在半空的敵人最為有效，但卻無法擊中體積細小的敵人；相反下蹴則主要集中在地上戰，對浮空敵人無法產生效用。至於左右手之攻擊力基本上是一樣的，不論敵人是浮空或貼近地面都能命中，唯角色裝備不慣用的武器時，每次攻擊所消耗的行動力會相對增加。



■打擊技需視乎對手情況來選用

氣合的重要性

很多人都知道氣合這指令是用來增加AP儲存量與及伸延行動計，當實行氣合後角色會提升一定數量的AP值以預備發動必殺技，另一方面行動計亦會延長令玩者可進行一次輸入較多指令的攻擊，這兩方面在頭目戰或遇上較頑強的敵人時會產生莫大效用。不過，氣合最重要的用途卻是防禦對手之強烈攻擊，例如某些頭目的必殺技可扣去隊員超過一半的HP，若能「先讀」它的絕招作防禦就可節省回復次數，但到底怎樣才能確實地「先讀」呢？原來大部分頭目在使用絕技之前都會儲氣或擺出架勢，故此玩者便能完全預料電腦的行動了。


■進行氣合來延長行動計

必殺技與超必殺技

除了一般拳腳技外，假如在替角色輸入指令時輸入特定的技組合如梵因的↑↓↑或諾雅的→←↓，就會在頭兩招普通技之後自動發動必殺技，即是「普通技．普通技．必殺技」，攻擊力固然較純粹三招普通技為高，當然代價是要消耗一定數量的AP。若角色所輸入的技組合為超必殺技像加拿的→←→←，那麼就不會出現「普通技．普通技．超必殺技」這種情況而只會是一招超必殺技，理論上攻擊力較平時的為高，但所使用之AP亦很多。至於如何判斷必殺技或超必殺技到底在何時發動，玩者可從目錄的角色狀態表中查看，該技的發動指令是以黃色箭嘴來表達，而截至目前為止所有必殺技的發動指令都是最後一個，至於超必殺技則要使用整套指令。


■超必殺技威力過人

省略技的實用性

玩開《街霸》或《拳皇》等格鬥遊戲的朋友，應該知道甚麼是省略技了，在《LEGAIA傳説》裏亦設有類似的系統。舉個例，假如A技的技組合是↑↓↑而B技是↑→→的話，若在戰鬥中輸入↑↓↑↑→→當然會出現A技與B技。但是，由於這兩招技在組合上有共通之處：A技的結尾與B技的開始同樣是↑，玩者可直接輸入↑↓↑→→來省略重覆了的↑，從此看出行動計越長這設定的優點就越能顯現。舉個例，諾雅的「LIZARD TAIL(↑↓↑)．SWAN DRIVE(↓↑↑↑)．BEAST FANG(↑↓↓)．BIRD STEP(↓↓↓↑)」可直接以↑↓↑↑↑↓↓↓↑來實行，至於超必殺技方面上述理論亦同樣生效，但留意若AP存量是不敷應付整串連續技的話，必殺技之發動優先權是由最後起計。


■超強力的11 HIT

其之五 必殺技入門

每名角色均設定了一定數目的必殺技，但到底如何才能找出發動它們的法則呢？最簡單的方法當然是逐個嘗試，缺點在於若該技的組合超過5個指令時，所花費的時間亦相應較多。最務實的方法是向人請教，在遊戲世界裏是存在着一些懂得各角色必殺技的人，他們每人都會把特定的必殺技傳授給玩者，留意若該技先前已自行發現便理所當然地不會學到新招，至於超必殺技則需要靠找到特定的奧義書才能領悟。



■學到新的必殺技了

其之六 聖獸及召喚獸

在《LEGAIA傳説》的國度裏，是設有被稱為聖獸的魔法召喚媒體，當角色取得聖獸後便能正式發動魔法。要使用魔法，首先要吸收存在於各個地區的獸，在冒險過程中帶有不同屬性的獸會出現襲擊玩者，只要以直接攻擊打敗這些獸就會有一定確率吸收它們，但留意已吸收的獸是無法再次吸收的，並且只限吸收了該獸的角色才能召喚它，換句話説要儲齊整套召喚獸即是要替三名角色輪流吸收。請注意，獸只會出現在仍有霧的地區，故此若令該區的創世樹醒覺過來，玩者便無法再次吸收出現在這兒的獸，因此要確認吸收了獸才去令創世樹醒覺。

另一方面，每頭召喚獸均有其屬性，在性能劃分上設有一定法則，而角色所裝備的聖獸亦有屬性之分，兩者的相性會影響召喚出來之威力，例如火屬性的梵因召喚地獸所產生的威力會較風屬性的諾雅為佳。順帶一提，就是所有召喚獸都設有等級的，反覆使用就能增加熟練度提升其等級。



■只有吸收者才可使用該召喚獸

角色屬性表

角色	聖獸	優良屬性	差劣屬性
梵因	メータ（火）	火、地	水
諾雅	テルマ（風）	風、水	地
加拿	オズマ（雷）	雷、光	闇

其之七 戰鬥小知識

在戰鬥的過程中，假若目標對象是背向我方（如我方先制攻擊），那麼該回合對之所造成的傷害會較平時面對面的為多，另外若攻擊對象較接近自己時亦有同樣的效果。速度方面，一般來説攻擊先後次序是根據雙方的敏捷度來決定，但被對方擊中受傷的角色在下一回合往往會變得較快，至於回復AP存量除了靠每回合的自然回復和使用氣合指令外，被攻擊受傷害亦可回復AP，數量為傷害佔最高HP值之百分比，如擁有1000 HP的角色被扣去300 HP就會回復30 AP。


■別看輕攻擊方向與距離的關係

其之八 武具外觀完全顯現

這遊戲的另一特色，是角色裝備着的武器和防具會完全顯現在畫面上，不信的話可仔細觀察戰鬥時各人身上的裝備，手持刀劍與棍棒的樣子是有點不同的！


■留意加拿的勝利姿勢，身上的裝備是截然不同的

第一回 英雄黯雌霧相遇 猛獸肆虐誓反擊

開端

話說有一個名叫LEGAIA*的地方，人們為躲避霧的影響而築起各種防霧設施，而本故事的主角梵因[ヴァン]就是居住杜魯克王領[トルク王領]內、鄰近海邊建設了巨型圍牆的村子利姆．艾蒙[リム・エルム]，日漸長大的他明天便正式成為一名獵人，替居民到村外打獵找尋食物，因而到村中央的創世樹去祈求打獵成功。當他祈禱完畢離開時，被青梅竹馬的阿美[メイ]截停，說她不知道梵因的三圍尺寸無法替他縫製獵人裝束[狩り装束]，故此她便會在其家等待他回來量度尺寸，這時可先到其他地方和村民們交談，可聽到不少關於梵因的背景，此外亦要應取得藏在各間屋內的道具，有需要便到右側的記憶之像儲存進度。在村南端沙灘上的是梵因之師匠多杜[ドット]，他是拜隆[バイロン]寺院的僧兵，可趁機和他切磋武藝及學習必殺技。



梵因在創世樹祈禱，祈求明天打獵順利



迷宮內亦設有這種記憶之像

這是主角的第一招絕招：腳刀

登場角色介紹

梵因 VANN [ヴァン]

居住在設有防霧之壁的邊境村莊利姆．艾蒙，十多年來都與父親和妹妹共同生活，充滿正義感的他為阻止隱藏在霧背後幕後元兇的陰謀，因而背負拯救世人的命運枷鎖離鄉別井去冒險。

屬性：火
慣用武器：刀／劍／鐵指環

基本技表



指令	AP	必殺技名稱
↑↓↑	18	VANN SOMER
↑↓←	18	VANN SLASH
←←↓	18	VANN POWER BLOW
←←←	18	VANN ELBOW
↓→↑	18	VANN TACKLE
→←←	30	TORNADO FLAME（超）
↑↑↓↓	24	VANN HURRICANE
↑↓→←	24	VANN SPIN COMBO
←→↑←	24	VANN DOUBLE UPPER
↓↑↑↑	24	VANN CYCLONE
↓↑↑←	24	VANN PK COMBO
↓↓↓↑	24	VANN CROSS KICK
→→↓←	40	FIRE BLOW（超）
→↓←↓←	??	BURNING FLARE（超）

*根據開發者所講這詞語是來自LEGACY OF GAIA，即是「大地之遺產」的意思。

悲劇

梵因回家後便讓阿美量度尺寸，這時老爸道阿美的父親利布羅[リブロ]與同僚們剛打獵完畢回來，她於是馬上到村口準備迎接，殊不知竟看到父親躺在擔架上動也不動…梵因唯有盡力安慰傷心欲絕的她。由於她過度傷心即使說甚麼也沒作用，村中的婆婆便叫梵因先回家休息，這時只要和老爸談話便可睡覺。到了深夜，巨壁外突然巨響不絕，老爸頓時搖醒梵因，而當他行到村口向長老查問情況之際，一名叫謝多[ゼトー]的神秘人出現在眾人面前，並召來獸破壞村子圍壁殘殺村民，忍無可忍下梵因便向來襲敵人攻擊。



可憐的阿美，很疼錫她的父親遇到不測

醒覺

假若梵因和周遭敵人作戰時受傷，可立即回家補充體力，而當他到達創世樹之際發現樹身泛着不可思議的光芒，他連忙行過去按着樹幹，這時藏在樹內的聖獸米達[メータ]與他作心底交談。原來梵因是注定了要和霧對抗，隨即米達便附在梵因手上令他獲得聖獸之力，接着到阿美家裏接她到自己的家避難，然後集齊村民前往創世樹誠心禱告，藉此配合梵因的力量來令創世樹甦醒，頓時使村內的霧馬上消失。眾人為這次被殺的村民與利布羅舉行一個簡單的葬禮，及後長老請求梵因到北面的拜隆寺院去找尋阿美失散多年的母親艾美[エイミ]，而當他正欲出發時阿美把已縫好的獵人之服和她的項鍊[メイのペンダント]送給他；由這時起可到村內的道具店購買物品。


創世樹終於醒覺過來



充滿傷感的葬禮

鑰匙

由於通往寺院的道路被一條大河所阻隔，梵因於是先朝西北走，途中會發現一個旅人之泉，從裏面的雷撒姆[レザム]處得知西面的杜魯克城被霧襲擊，如能成功除去霧便有辦法令河水退走。接着繼續往西北方行進入煙霧朦朧的杜魯克城，發現人們均被霧影響變成喪屍似的，在這個合共4層的城堡裏需要找尋鎖匙來開門，只要順着「旭日之鍵→雷光之鍵→星辰之鍵→山門之鍵」的次序取得鎖匙便可，最後離開王城朝第二棵創世樹前進；在記憶之像房間內可找到炎之奧義書1。





鎖匙發出光芒，很容易便能找到

初出場的獸
☆火獸ギマード
★MP 10／敵一體火炎攻擊

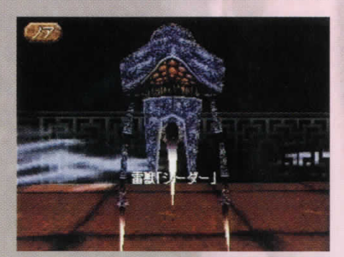
野狼

甫到達西面的利古羅山[リクロア]，美達表示感應到其同伴在這地，與此同時鏡頭轉到山北面的當風洞窟[吹きだまりの洞窟]，由野狼迪魯馬[テルマ]養育的女孩諾雅做了一個怪夢，醒來便跟隨迪魯馬到洞穴的另一端進行修練，可選擇和紅地鼠或較強的黑地鼠戰鬥，善用必殺技便不難獲勝。諾雅在解決所有地鼠後便和迪魯馬折返，這時突然發生地震，發現有霧湧進洞窟內，牠嚷着創世樹有危險於是趕快往利古羅山去；迪魯馬暫時會以NPC身分作戰。

當她倆進入利古羅山在山道內有一個石巨人[ゴーレム]出現阻撓，解決它離開後山道亦同時塌下，而壽命快將終結的迪魯馬叫諾雅盡快帶牠到創世樹去，結果在山頂找到創世樹，但邪惡的謝多卻再次現身，它召來魔獅カルバヌス把迪魯馬一下子擊倒。回說梵因那邊廂，在通往山頂的途中可拾取不少寶物，而當他到達時發現魔獅正想對諾雅下毒手，於是幫她一把對抗敵人，只要及時回復便可順利戰勝，最後喚醒創世樹並令諾雅得到聖獸迪魯馬之力。



初出場的獸
☆光獸ヴェーラ
★MP 7／我方一體回復



☆雷獸シーダ
★MP 24／敵一體雷電攻擊＋範圍內攻擊



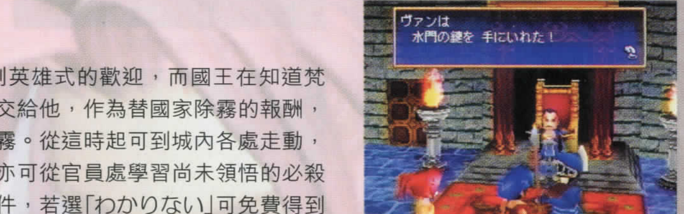
BOSS
ゴーレム



BOSS
カルバヌス

水門

當回到杜魯克城時，二人受到英雄式的歡迎，而國王在知道梵因需要往拜隆寺院後便把水門之鍵交給他，作為替國家除霧的報酬，並衷心希望梵因能除去整片大陸的霧。從這時起可到城內各處走動，記着取回之前未開啟的寶箱，另外亦可從官員處學習尚未領悟的必殺技。臨離城前會發生諾雅的買物事件，若選「わかりない」可免費得到戰鬥之衣，此外還有在道具店發生的迷你問答遊戲。出城向右行便到水門，啟動機關截停河水後可取走河底的風之奧義書1。



從杜魯克王處取得水門之鍵



終於開啟水門引走河水了

僧人

拜隆寺院位於杜魯克城的東北方，進入後只要拉控桿啟動風扇便能吹散霧，經僧人引見梵因和老主持索普[ゾップ]會面，老伯很高興有賓客到來故設席款待，可是傲慢的僧人辛基[ソンギ]卻不相信二人的實力。接着梵因和阿美的生母艾美見面，由於她正忙着烹調餸菜所以先到其他地方看看，若到休息室小睡會發生諾雅的發夢事件。和索普老伯談過後晚宴便正式展開，當梵因把其丈夫的死訊告訴艾美時她顯得非常傷心，可是在諾雅的安慰下她很快便平復過來，跟着老伯表示因有梵因協助這是令另外兩棵創世樹醒覺的千載難逢機會，經考慮後梵因決定先往西北方的西科茲樹林[ヴォズ]，至於東科茲樹林則是由辛基帶隊出發，而大禪師加拿[ガラ]亦在這時加入。



決定先往西科茲樹林

樹林

離開寺院向西北方行，不一會便到達西科茲樹林，樹林內的構造並非很複雜，不過記着要先取得肥草水，因為若保持向北行就會被河流阻隔，需利用肥草水來令渡橋草幼苗[ハシワタリの芽]成長作為橋樑。在盡頭終於找到創世樹，可是表面上已近枯萎，這時聖獸米達與迪魯馬以其力量將樹內聖獸之力轉化為一枚聖獸卵，説只要帶它到一棵健壯的創世樹便可使聖獸重現，就在盤算着東科茲樹林的樹時寺院那邊突然出現強光巨響，擔心寺院安危的加拿叫道馬上回去看看。



初出場的獸
☆闇獸ナット
★MP 13／敵一體即死或混亂攻擊



利用肥草水令幼苗長大起來



糟糕！拜隆寺院出現大量白煙

叛變

返回寺院發現死傷者遍地，情急的加拿獨自跑掉查看究竟，梵因於是搜索生還者的蹤影，結果在食堂內找回索普老伯等人，原來辛基受到手臂上之獸的影響，炸毀寺院大門讓怪物闖進來。當梵因決定往東科茲樹林令創世樹醒覺時，加拿出現表示不相信辛基竟會這樣做，於是和他倆一起出發。在樹林加拿要求梵因和諾雅別插手理他們兩師兄弟的事，好讓他們自行解決，而在這裏有些水晶草是會擋着去路的，需要先拾取碎草槌子[砕草のこづち]才可。在創世樹所處地點辛基終於現身，雖然加拿要求和他決鬥可是雙方實力差距太大，隨後辛基召來兩頭雷獸對付梵因等人，縱使能苦戰勝出仍要眼巴巴看着辛基離開，最後令創世樹醒覺把各地區的霧驅散，同時孵出加拿的專用聖獸奧祖萬[オズマ]。



加拿終於取得自己的聖獸



初出場的獸
☆水獸ギザム
★MP 28／敵全體毒性攻擊

BOSS
雷獸ヴィグロ

登場角色介紹

諾雅 NOAH [ノア]

由野狼養育的年輕少女，住在罕有能阻隔霧的當風洞窟，縱使如此她仍能學習人類的説話，不過欠缺和人相處的適應性，因此製造出不少笑話，性格方面則爽朗坦率，善惡極度分明；她是一名左撇子。

屬性：風
慣用武器：爪／枴



基本技表

指令	AP	必殺技名稱
指令	AP	必殺技名稱
↑↓↑	18	LIZARD TAIL
↑↓↓	18	BEAST FANG
→←↓	18	WIND STRIKE
→↓→	18	SONIC JAVELIN
→←→	24	DOLPHIN RAISE
→→↑↑	24	MIRAGE LANCER
↓↑↑↑	24	SWAN DRIVE
↓↓↓↑	24	BIRD STEP
←→←→	40	FOREST BREATH（超）
↑↑←↓→	30	RUSHING GALE
←→←→	50	VULTURE BLADE（超）
←↑↑↑↑↓→	??	HURRICANE SHOOT（超）

決鬥

雖然除霧有功，可是加拿因犯下借助獸力量的戒條而被索普逐出師門，不過他亦託加拿要令辛基回歸正道。寺院西北面有一個霧工場，為令杜魯克重現和平必需立刻到該地去，構造方面比較複雜需乘搭升降機到下面的層數，別忘記入口藏有雷之奧義書1。途中會遇到辛基，可幸加拿有備而戰故要勝出亦不算太困難，敗陣的辛基驚訝加拿之實力後便跑掉。繼續向前行就到達製造霧的地點霧之巢，正當想上前破壞它時謝多終於出現並以真實形態對付梵因，若能打敗它就可毀掉霧之巢。



杜魯克王領內的霧之巢



辛基極度輕視加拿的實力



BOSS
ソンギ



初出場的獸
☆火獸ゼノール
★MP 36／敵一體火炎攻擊＋範圍內攻擊

它會在コールウェーブ儲氣後使用強力全體攻擊ビッグウェーブ。



BOSS
ゼトー

新路

令杜魯克王領完全脱離霧的威脅後，在寺院索普老伯叮囑加拿要使辛基回復本性，而由於北部地區理應尚有霧的問題存在，故辛基有可能在那些地方出現，與此同時艾美亦表示返回利姆·艾蒙和阿美相敘。在經由寺院北面的風風老洞窟出發往北方的土地前，可先折返利姆·艾蒙和家人朋友談話，這時可在道具店2樓的寶箱取得計分咭[ポイントカード]，它可將購物所花費金錢的5%還原於戰鬥當作攻擊使用。補充一點，就是在風風老洞窟北側旅店休息時會遇到奇怪的夢境。



取得可將金錢還原為攻擊力的咭



三人都遇到同一個奇異夢境

第二回 初逢頑敵三兄弟 古城復興獸車現

庭園

從風風老洞窟另一邊的水水婆洞窟，可到達北面大陸西布斯群島[セブクス]，沿西北方走可到達首個城鎮謝利美[ジェレミ]，發現鎮內百姓都被霧弄得喪屍般的模樣，取得藏在各處的寶物後便進入鎮北通往空中庭園的升降機大堂，由於高速電梯現暫停啟動故要使用左上方的普通電梯，而在較上層位置除可找到啟動高速電梯的開關掣。當抵達最高的空中庭園時，只要通過簡單的迷陣便能發現創世樹被一頭巨獸セキアス依附着，注意它在使用胞子ガス後便以極強的ストーンサークル攻擊我方全體。

戰勝後不但可得到炎之奧義書2，還可令創世樹醒覺驅散包圍着謝利美鎮的霧，使村民頓時回復原狀，而當乘高速電梯返回大堂時市長和百姓均非常感激三人，接着前往鎮西南方寶石鑲嵌師查蘭[ザラン]的家，他請求梵因替他把信件[ザランの手紙]帶到北面城鎮維度拿[ウィドナ]交給其妻兒。



瀰漫着白霧的謝利美鎮，到處沒有一點生氣



巨獸受到霧的影響而攀着創世樹不放





初出場的獸
☆風獸ナータ
★MP 32／敵一體風系攻擊

BOSS
セキアス

樂土

維度拿是一個利用地底熱能啟動風車來抽走霧的城鎮，玩者只需繳付少許金錢便可從鎮入口的導遊聽到不少情報，至於鎮中央的溫泉則設有角子老虎機供耍樂。當找到查蘭兒子比比[ぺぺ]的家時，得知他的母親已於三年前病逝，結果他托梵因把母親的遺物[ユマの指輪]交回給查蘭。

假如和沙灘上曬太陽的男子交談，可獲得一支舊魚竿[古い釣りざお]、輕魚餌[かるいルアー]、普通魚餌[ふつうルアー]及重魚餌[おもいルアー]各3個，這時可到鎮東南方的釣魚場去釣魚，心得是把魚絲投進河裏後慢慢拉動魚竿，若有魚咬餌只要以較慢速度收絲別讓魚絲斷掉，玩者可根據累積得分來換取各種獎品。



巫女莎斯亞會把一些重要資料告訴梵因



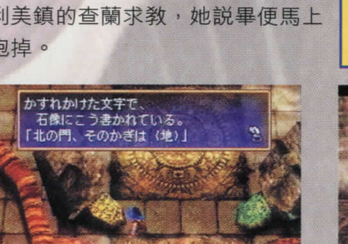
取得釣魚工具後便可到釣魚場一展身手

遺址

離開維度拿先返回謝利美鎮，只要把其妻子的遺物交給查蘭他就會將一個頭冠[ザランの冠]送給梵因以作答謝，隨後便可朝向下一個目的地岳達姆[オクタム]進發，但卻發現岳達姆竟與當日夢境所看到的外觀相同，只是找不到召喚他們的夏莉[ハリィ]之蹤影。雖然迪魯馬告知感覺不到這兒有創世樹的存在，可是單憑那個夢已有調查這裏的價值，搜索過周圍確認沒有生還者，梵因便經正門進入神殿。輾轉向下走在大廳找到刻有特別訊息的巨型石像，此外亦有載着神託之書的裝飾台4個，看過全部4本神託之書就會出現隱藏通道，但在下層卻怎樣也找不到關鍵寶物星之真珠，這時女盜賊卡娜[カーラ]出來告知岳達姆居民早已逃到地下洞穴避霧了，若想得到星之真珠可向謝利美鎮的查蘭求教，她說畢便馬上跑掉。



初出場的獸
☆光獸ハーヴ
★MP 18／我方全體回復



要記着石像上的提示



女盜賊卡娜堂堂登場

強敵

為了得到星之真珠，梵因先離開岳達姆返回謝利美鎮找查蘭，果然順利取得星之真珠，接着前往岳達姆東面的東之門[トーンの門]，當走上山時聽到有人叫停他們，眼前所出現的是一名身穿忍者裝束、裝有獸的戰士傑．狄里拉[ギ・デリラ]。他問道三人到底誰是首領，梵因照答如儀，他於是要求進行單對單決鬥，就在這時其弟妹出現像有緊要事告訴他，結果傑．狄里拉暫時撤退中止了決鬥。隨後梵因發現四周設置了和岳達姆神壇內相同的石像，只要依照「東風、南水、西火、北地」的配搭來按石像上的圖畫就可令石花花瓣打開，再將星之真珠投進花內便能進入秘密入口，經過一個頗長的迷宮後到達岳達姆地下都市。



初出場的獸
☆風獸ノーヴァ
★MP 48／敵一體風系攻擊



狄里拉三兄弟中最強的兄長



輸入正確密碼可令石花打開

靈嬰

在地下都市各人對梵因能夠無恙到來感到驚訝，皆因他們已住在此地達十多年，向居民打探情報時知道有關能穿梭空中直通其他地方的風來獸車，而當行近左邊時突然發生地震，其中有女居民雖然及時逃離險境可是家園盡毀，令人惋惜。過橋後一名叫姬娜[キーナ]的女孩主動提議帶眾人到夏莉的所在地，結果那處是間名為瞑想宮的石屋，在裏面發現三名尚未睡醒的嬰孩，原來象徵着過來、現在和未來的夏莉是借這三個嬰孩的肉身來代里姆神傳話。

趁夏莉還未醒來先到市長之家去，和他談話過後正欲離開時守護匆忙跑來道夏莉經已醒覺，梵因於是跟隨市長返回瞑想宮，分別和三名嬰孩談話便會對事情有更深入了解，原來地底深處的炎熱海道底部是藏有敵人的使徒，此外梵因會被悲劇打碎其希望、諾雅的雙親仍然在生、與及辛基是加拿的影子等。跟着市長表示讓梵因進入炎熱海道，就在離開石屋時再次發生地震，雖然勉強脫險可是整間瞑想宮卻掉進深谷裏…為阻止慘劇繼續發生，於是馬上前往炎熱海道的入口。



村民對梵因等人能夠到來非常驚訝


地震再次出現，幸好及時逃離鬼門關


夏莉的靈力永存不滅

初出場的獸
☆火獸ゴラゴラ
★MP 40／敵全體火炎攻擊



初出場的獸
☆水獸フリード
★MP 40／敵全體冷凍攻擊



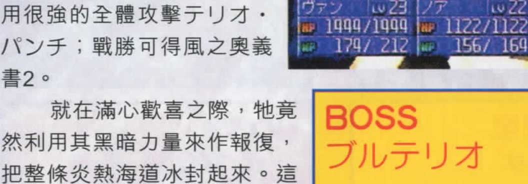
老實地答是牠敵人的話就會馬上開戰




熔岩洞被冰封，冷得諾雅不斷顫抖

熔岩

經地下城市西北方的出口進入炎熱海道，留意有不少寶箱的位置很隱蔽。通過佈滿植物的迷宮後終於到達熔岩地帶，這時需要利用岩石來作移動工具，沿着熔岩向前行不一會便發現四腳牛ブルテリオ田正猛烈破壞岩柱，看來地震是由牠一手造成的，只要向牠表明來意就會展開戰鬥，注意牠在ブル・チャージ儲勁後便會使用很強的全體攻擊テリオ・パンチ；戰勝可得風之奧義書2。



BOSS
ブルテリオ

就在滿心歡喜之際，牠竟然利用其黑暗力量來作報復，把整條炎熱海道冰封起來。這樣到底有何作用目前仍未知道，不過現可取得其他位置的寶箱，至於返回地下都市後市長不但重開高速升降機，還委托梵因把維度拿著名的波湯丸帶給他。順帶一提，火獸只會在炎熱海道冰封前出現的，至於水獸則是在冰封之後。

再遇

進入維度拿時忽然感到有點不妥，發現四周佈滿濃霧風車動也不動，原來冰封了的熔岩令靠地熱能量發動的風車停止轉動，故村民們紛紛走到西端鄧柏斯[ダンパス]家的地底密室避難，諷刺地興建這避難所的人卻不知所蹤；臨出鎮前要往東北面的機械室取得波湯丸。要令維度拿回復原狀唯一辦法是破壞巢之穴，故先到西面被霧侵襲已久的拉德尤城[ラタイユ]，入城後迪魯馬感應到創世樹是位於城的東面，結果向城堡內的拉德尤王取得尼多拿山[レトナ山]的鎖匙。

這時可從城東出口前往尼多拿山，結果在山頂發現創世樹被結界封着，正欲離去時辛基出現說只要能打敗他就答應除去結界，留意絕招極強的他是沒有儲勁步驟的，勝出除可得到雷之奧義書2外更能令創世樹醒覺過來，



BOSS
ソンギ



初出場的獸
☆地獸ムシュラ
★MP 60／敵複數物理攻擊



初出場的獸
☆雷獸ヴィグロ
★MP 64／敵全體雷電攻擊



沒有熔岩的熱力風車動也不動


被獸黑暗力量控制着的辛基

奉獻

完成任務梵因便馬上返回城的旅店休息，發現店子右上角有個身穿紫色婚紗名叫愛麗莎[エリザ]的女子，查問得知國王些魯治[セルジュ]經常替獸選擇年輕女子作為新娘，可是大部分都一去不返，故希望梵因等人能幫助她。諾雅見依麗莎鬱鬱不歡於是請纓代她到皇宮去，由於答應過後只要再和她談話便正式進入事件，故此最好替諾雅強化裝備。



BOSS
ボン・セルジュ

代替愛麗莎成為新娘後，諾雅進入皇宮時發現有不少灰白色新娘被浸在透明液體裏，原來是被巨獸ジャガーノート吸食過的結果，正當她想反抗時被些魯治的手下擊暈…極度危急下美達叫梵因盡快去救人，只要解決守門口的兩頭地獸ケマロ便可進入研究室，救回諾雅後再與強化了的些魯治決鬥，記着當它扣至一定的HP時便增強自己的能力。



害怕被士兵捉走成為獸新娘的愛麗莎

巨獸吸收新娘作為養料

大戰

由於些魯治是被變異體控制才會這樣做，所以當他醒來時便立即把巨獸毀掉，回到皇宮他解釋變異體原來是把獸改造而成的，為了彌補過錯他立即將拉德尤西門之鍵交給梵因，好讓他前往多哈迪[ドハティ]的海王城將罪惡根源連根拔起。海王城內的上下層移動是靠扶手電梯來進行，只要不斷向上行便能很快找到頭目多哈迪的所在，打敗它後三人隨即利用聖獸之力來摧毀巢之穴，令維度拿和岳達姆的霧消失。



初出場的獸
☆光獸アルル
★MP 90／敵一體即死攻擊



令西布斯群島無日安寧的多哈迪



BIG BOSS
ドハティ

不但HP很高，兼且懂得帶有中毒效果的全體攻擊カオスブレス，需要及早回復解毒。

獸車

既然整個西布斯群島已回復和平，諾雅亦需要到加里斯特皇國[カリスト]尋找親生父母，故此些魯治國王決定重開遠程交通工具風來獸車，於是在一致決定下前往岳達姆的獸車總站，之前若回謝利美鎮的查蘭家發生父子相遇事件，可得到奇跡之聖水作報酬，另外到維度拿則可用100元來購買擁有拍照功能的攝像石，如到岳達姆把波湯石交給市長就能獲得鈍重之首飾。當一切準備就緒，便可從獸車總站乘風來獸車出發往加里斯特皇國…



些魯治決定重開風來獸車



各位準備好，風來獸車快將開車了

登場角色介紹



加拿 GHARA [ガラ]

以鍛煉自己肉體與精神作為信條的拜隆教僧兵，年幼時雙親因霧引起的災害而被殺，故此否定對獸的信賴兼且非常憎厭它們。他在17歲時已得到大禪師的稱號，雖然如此可是仍潛心修煉，相當認真的硬漢。

屬性：雷
慣用武器：棍棒／槌

基本技表

指令	AP	必殺技名稱
↑↓↓	18	岩頭擊
→→←	18	捻裏拳
→↓	18	硬殼擊
←↑↑	18	烈空猛掌打
←↑←	18	破首刀刈擊
↓↑←	18	躍膝昇破
→→←	30	雷擊掌（超）
↑←↓↓	24	空翔硬降擊
↓↓↑↑	24	昇側連腳蹴
→↑←	40	旋腳雙雷擊（超）
←↑→↓←	30	螺旋雙掌打
→→↑←	30	舞崩天昇破
→→→←	??	雙手四連雷彈（超）

次回待續

製造商：BANDAI　　發售日：發售中
售價：5800日圓　　容量：CD-ROM
SLG / MEM

TEXT：J.J

AUBIRD FORCE AFTER

PS宇宙艦隊戰略SLG續編降臨！



遊戲的進行過程

MISSION

1.作戰畫面
2.部隊編成畫面

BATTLE FIELD

3.戰場畫面
4.我軍回合
5.敵軍回合
6.任務完成．分配經驗值畫面

NEXT FIELD

7.新任務說明
8.SAVE畫面

操作一覽

艦隊編制畫面時

△掣	顯示簡略項目
□掣	顯示指令一覽
○掣	決定．加快訊息顯示速度
×掣	取消．加快訊息顯示速度
START掣	跳過故事DEMO畫面
SELECT掣	HELP機能
L1．L2．R1．R2掣	切換顯示的人物或部隊
十字掣	項目的選擇

戰鬥畫面時

△掣	按着△來按方向掣是地圖的回轉／按L1擴大、按L2縮小
□掣	切換視點
○掣	決定
×掣	取消．顯示指令、切換顯示方法
START掣	切換顯示方法
SELECT掣	切換目標情報
L1掣	按着△來按是地圖的縮小／游標的上方向移動
L2掣	按着△來按是地圖的擴大／游標的下方向移動
R1．R2掣	切換攻擊目標一覽／切換我軍部隊一覽
十字掣	游標的前後左右移動／項目的選擇

MISSION

在每場戰鬥開始前，均會先進入這部隊編成部份中；各位可在這裏選擇出擊的艦船、艦載機，亦可選擇改變艦載機的武裝等。





部隊能力代號一覽

HP	耐久值（當數值變成0便會被破壞）
	H1（1號機之耐久值）
	H2（2號機之耐久值）
	H3（3號機之耐久值）
DX	迴避值（數值愈高便愈容易避過敵人的攻擊）
SH	護罩值（能令特定系統的武器降低其攻擊力或命中率。面對光學系兵器「OW」時可降低命中率，面對誘導系兵器「GW」時則可降低其攻擊力）
DF	裝甲值（影響損傷的數值，當數值愈高所受的損傷便會愈小）
	FD　前方裝甲值
	BD　後方裝甲值
	SD　側面裝甲值
	TD　上方裝甲值
	UD　下方裝甲值
MV	移動值（該部隊在一回合內可移動的格數）
AC	搭載數（艦載機補充用機體數目）
UC	管制值（該艦船部隊能搭載之艦載機部隊數目上限）

武器性能一覽表

AS	對艦基本攻擊力（命中艦船時的損傷大小）
AA	對艦載機基本攻擊力（命中艦載機時的損傷大小）
HR	基本命中率
HC	攻擊次數（1次攻擊中擁有命中判定的次數）
AR	射程距離
BL	彈數（每作1次攻擊會減少1，當變成0的時候便不能使用該武器）

武器類型一覽表

艦船部隊

OW光學系兵攮	LG（雷射砲）	艦船的主武裝，近～長距離用對艦武器，威力大、彈數多、命中率亦高。
GW誘導系兵器	AD（對艦魚雷）	大型飛彈。不能在近距離使用的對艦武器，但威力及命中率都超高，可惜彈數很有限。
	MS（導彈）	可在中～長距離使用，一種對艦、對空用的武器。
NW通常兵器	RG（軌道砲）	近～中距離使用的高破壞力對艦兵器。

艦載機部隊

OW光學系兵器	LG（雷射砲）	擁有近～遠距離的射程，命中率亦很高，但彈數相當不足。
GW誘導系兵器	MS（導彈箱）	分為對艦用飛彈及對艦載機用飛彈的2種類型。
NW通常兵器	RK（火箭）	對艦船及艦載機都同樣有效，但命中率較低。
	RF（步槍）	雖然命中率很高，但對艦船的威力很低。近～遠距離用的武器。
	RG（軌道砲）	近～遠距離用武器，但射界狹窄，彈數亦不多。
	MG（機關槍）	命中率低但彈數多，而射程亦相當近。

人物能力代號一覽

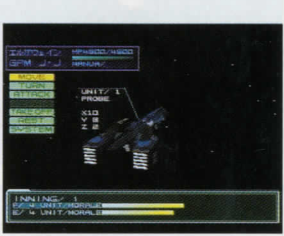
SC	擊墜敵機數目
HR	命中能力（此數值愈高便有愈高命中率）
DX	迴避能力（此數值愈高便愈容易避過敵人的攻擊）
OW	光學兵器能力（對使用雷射砲等光學兵器的能力，數值愈高便能令敵人有愈大損傷）
GW	誘導兵器能力（對使用導彈等誘導兵器的能力，數值愈高便能令敵人有愈大損傷）
NW	通常兵器能力（對使用其他普通兵器的能力，數值愈高便能令敵人有愈大損傷）
SK	獲得技能（該人物所擁有之技能，每位人物最多能擁有3種）

BATTLE FIELD

這遊戲的特色之一，是戰鬥會在一個3D的空間內進行，敵我雙方的艦船除了可向前後左右移動外，亦可往向上方或下方移動，因此在戰鬥中便會出現因高低而出現的距離差異；在戰場畫面的指令中，MOVE是移動、TURN是向任何一個方向作一次90度的轉向(需留意艦頭方向會影響武器的射程及可移動的範圍)、ATTACK是以裝備了的武器攻擊射程內的敵人、REPAIR則是以一回合的行動力換取回復一定程度的HP值、TAKE OFF是放出艦載機、REST則是放棄該回合的行動權、而SYSTEM則可作一些與部隊行動無直接關係的指令。

當受到攻擊時，各位可選擇採用3種不同的應付方法：DEFEND是專心防禦、COUNTER是以射程內的武器向敵人進行反擊，而AVOID則是專心閃避。

遊戲中每支艦隊均會有一個士氣值，這數值會在艦艇被擊沈時降低，若低至一定程度以下便會成為敗方，所以除了一些特定的任務是要打倒指定的敵人外，一般來說是不知道打倒多少敵人便會過版的。





NEXT FIELD

當每版結束時，均會進入一個計算經驗值(SKILL POINT)的畫面，這經驗值會按各人在戰鬥中所得的ATTACK POINT而計算出來，當在一場戰鬥中獲得超過160 ATTACK POINT時，便能在過版後得到1的SKILL POINT，這些SKILL POINT除了可強化人物的能力外，若符合一定的規律時，更可學會一些特定的技能，這些技能全部都是對戰鬥很有幫助的東西，但每位人物就最多只能擁有3種技能，所以在選擇時要先想清楚。



攻擊與所得 ATTACK POINT 之關係

攻方	攻擊對象	結果	所得 ATTACK POINT
L	L	擊落	112
	L	攻擊	11
	M	擊落	84
	M	攻擊	8
	S	擊落	56
	S	攻擊	5
	戰鬥機	擊落	28
	戰鬥機	攻擊	2
	裝甲兵	擊落	28
	裝甲兵	攻擊	2
M	L	擊落	140
	L	攻擊	14
	M	擊落	112
	M	攻擊	11
	S	擊落	84
	S	攻擊	8
	戰鬥機	擊落	33
	戰鬥機	攻擊	3
	裝甲兵	擊落	33
	裝甲兵	攻擊	32
S	L	擊落	168
	L	攻擊	16
	M	擊落	140
	M	攻擊	14
	S	擊落	112
	S	攻擊	11
	戰鬥機	擊落	56
	戰鬥機	攻擊	5
	裝甲兵	擊落	56
	裝甲兵	攻擊	5
戰鬥機	L	擊落	197
	L	攻擊	19
	M	擊落	168
	M	攻擊	16
	S	擊落	140
	S	攻擊	14
	戰鬥機	擊落	84
	戰鬥機	攻擊	8
	裝甲兵	擊落	112
	裝甲兵	攻擊	11
裝甲兵	L	擊落	225
	L	攻擊	22
	M	擊落	197
	M	攻擊	19
	S	擊落	140
	S	攻擊	14
	戰鬥機	擊落	112
	戰鬥機	攻擊	11
	裝甲兵	擊落	84
	裝甲兵	攻擊	8

部隊大小的分類方法

L	M	S	戰鬥機	裝甲兵
戰艦（BB）	航空母艦（CV）	輸送艦（TR）	戰鬥機（F）	萬用型（M）
航空戰艦（BV）	重巡洋艦（CA）	潛水艦（SS）	攻擊機（A）	重裝型（H）
巡洋戰艦（BC）	巡洋艦（CL）	驅逐艦（DD）	戰鬥攻擊機（FA）	輕裝型（L）
	小型驅逐艦（DE）			

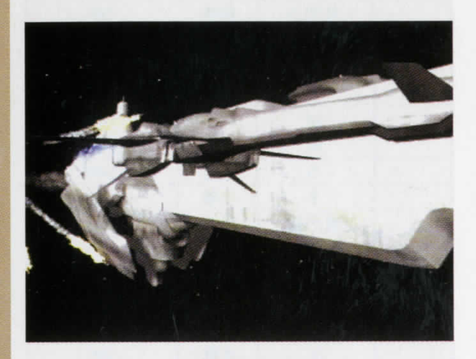
SKILL POINT 與特殊能力的關係

駕駛員專用數值	HR	DX	OW	GW	NW	使用方法	效果
TURBO	0	5	0	0	0	「MOVE」之副指令	令移動距離變成1.5倍，但在敵回合時不能使用「COUNTER」。
HIT & AWAY	7	8	3	3	3	「MOVE」之副指令	在實行之後可再次實行「MOVE」指令。
POINT	3	0	3	3	3	「ATTACK」之副指令	攻擊艦載機時必定會擊中指揮官機，命中艦船時則必定會破壞該方向的武器之一；在實行後的敵回合內不能使用指令。
SYNCHRO	3	3	3	0	0	「ATTACK」的副指令	消耗2倍彈數令武器攻擊力變成2倍（只限OW系武器），實行後的敵回合不能使用「COUNTER」。
ALL	2	0	0	0	1	「ATTACK」的副指令	以選擇了的MG武器向射程內的所有敵艦載機攻擊，實行後的敵回合內不能使用「COUNTER」。
SNIPER	3	0	1	1	1	「ATTACK」的副指令	只限NW系RF武器，能令射程及命中率增加50%，但實行後的敵回合內不能使用「AVOID」指令。
QUICK	10	10	10	10	10	在攻擊時自行發動	在第一次攻擊後，可再次選擇武器再作攻擊。
DOUBLE	14	14	14	14	14	在「REST」實行後	可再一次實行任何指令。

艦長專用數值	HR	DX	OW	GW	NW		使用方法　效果
SYNCHRO	2	0	1	1	1	「ATTACK」的副指令	消耗2倍彈數令武器攻擊力變成2倍（只限OW系武器），實行後的敵回合不能使用「COUNTER」。
LINK	8	8	8	0	0	「ATTACK」的副指令	讓5格內的同伴部隊亦同時攻擊，但就不會受到反擊，而實行後的敵回合是不能使用指令的。
POINT	4	0	2	2	2	「ATTACK」的副指令	攻擊艦載機時必定會擊中指揮官機，命中艦船時則必定會破壞該方向的武器之一；在實行後的敵回合內不能使用指令。
ALL	5	5	0	0	5	「ATTACK」的副指令	以選擇了的MG武器向射程內的所有敵艦載機攻擊，實行後的敵回合內不能使用「COUNTER」。
RECOVERY	12	12	12	12	12	自行地發動	HP會在每回合自動的回復使用「REPAIR」時的數量。

AUBIRD FORCE AFTER 版面攻略心得

MISSION 00



STORY

得到內惑星三連合的支持，迪多諾華聯邦派出了和平大使，準備與各國的使者議和；但在代表五個國家的艦船快要會合時，附近的空域卻突然出現了兩艘國籍不明的隱型艦隻(即在一定距離逃過雷達偵察的性能)，並向在場的非武裝艦隻突襲；各國的軍艦於是聯合起來盡力反擊，然而該神秘艦的護罩卻擋住了所有的攻擊，就連主角所乘的旗艦亦受到了致命的一擊，主角只能及時帶同戰鬥記錄逃生，成為了這次事件中唯一的生還者……



TACTICS

這一版並沒有勝利條件，亦可以說是一個以版面方式來進行的序章，所以大家亦不必太在意為何無法擊中對手，因為根本就不會有擊中的可能，加上只要被對方擊中一次便會玩完，想快點過版的人可直接攻擊黑色的敵艦算了。





MISSION 01
在迪美那斯宙域之戰鬥

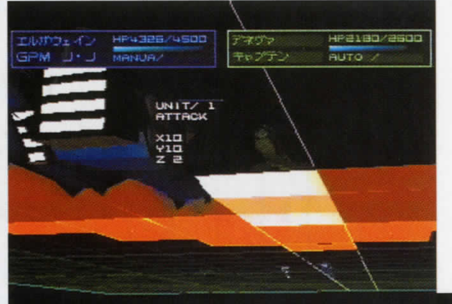
勝利條件
將敵部隊全滅
敗北條件
主角艦被毀、己方士氣值過低

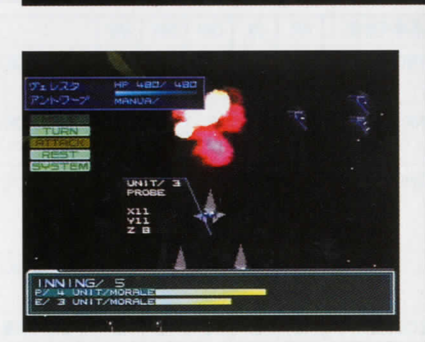
STORY

E.G.1026年4月，原本意味和平的停戰談判卻成為了新戰爭的序幕；在一個月後，原本包圍杜美那斯(デュミナス)星的迪多諾華(デトロワ)軍再度展開攻勢，內惑星聯合的三國亦向迪多諾華聯邦宣戰，其中之一的拉法尼斯(ラファリエス)率先派兵保護從迪多諾華獨立了的惑星特萊斯(トノス)，而餘下的奧基斯(オルキス)、亞瑪迪斯(アマテイス)亦各自派出了艦隊前往被敵人包圍的惑星杜美那斯，主角這位和談襲擊事件的唯一生存者亦率領着新的艦隊加入了戰列。

當主角的船來到杜美那斯外圍時，發覺了敵方一支偵察部隊發覺了剛進入這空域的我軍主力，為免讓它將這消息通知同伴，主角決定馬上「將敵偵察隊擊滅」。

我軍初期部隊		
艾嘉威爾	戰艦	座標 X10 Y8 Z2
敵軍初期部隊		
迪尼亞	驅逐艦	座標 X10 Y8 Z24
阿羅夫	戰鬥機	座標 X9 Y8 Z24
阿羅夫	戰鬥機	座標 X11 Y8 Z24
丹爾	輕裝甲兵	(艦載機)





TACTICS

雖然序章裏亦能體驗一下遊戲的戰鬥系統，但實際上這才算得上是遊戲真正的第一版，所以亦依據慣例是用來給大家熱身用的；來襲的只有敵驅逐艦一艘加艦載機3隊，而我方也是3隊機加一艘艦，看起來是很公平的，只不過因為我方所用的是戰艦，正面互射絕對會較為有利，即使用艦尾向着對手亦很難輸……因此各位亦利用這機會熟習遊戲的操作及轉向系統，盡量繞到對手背後、側面或下方才攻擊。





MISSION 02
與迪多諾華軍的艦隊戰

勝利條件
將敵部隊全滅
敗北條件
主角艦被毀、己方士氣值過低

STORY

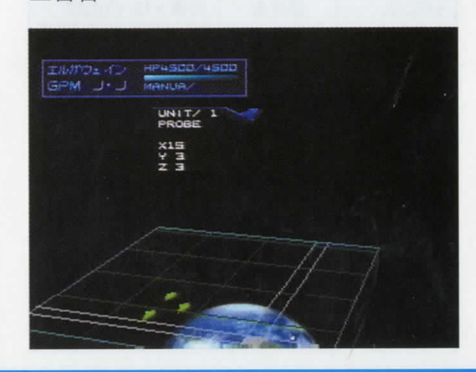
雖然是將敵方的偵察艦擊沉了，但對方還是將我方來襲的消息通知了同伴，這時我方的主力部隊已集結在杜美那斯星域外圍，而司令部則命令主角的艦隻向前推進，從側面干擾敵方的反擊。



主角收到這任務後，很快便遇上前來

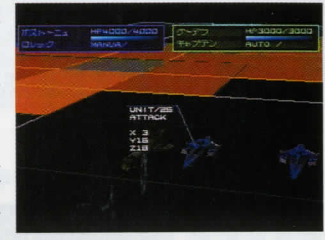
我軍初期部隊		
艾嘉威爾	戰艦	座標 X15 Y3 Z3
敵軍初期部隊		
西特魯	巡洋艦	座標 X5 Y22 Z16
告迪夫	驅逐艦	座標 X3 Y22 Z14
告迪夫	驅逐艦	座標 X3 Y22 Z18
友軍增援部隊		
嘉斯特尼	巡洋艦	座標 X5 Y20 Z18
嘉斯特尼	巡洋艦	座標 X3 Y20 Z18

招呼他們的艦隊，那是一支由3艘敵艦組成的部隊，除了驅逐艦外，還有一隻巡洋艦級的艦艇，主角於是下令「將敵艦隊擊滅」，並聯絡友軍第2支隊的巡洋艦在戰場上會合。



TACTICS

戰鬥開始時，由於我方只有一艦，面對3艘敵艦可能會感到有點不足，但因為第3回合時友軍的2艘巡洋艦會出現加入你的部隊，所以最初2個回合仍是應該不斷向着敵人所在的方向移動；當第3回合時，兩艘友軍艦出現的位置便應該剛好是向着敵人的艦尾，這位置的裝甲



是最弱的，而各位更應該使用破壞力超強的對艦用魚雷撒加勞特（ザガルート）來攻擊，一擊就能滅掉敵艦差不多一半的耐久值；雖然這種魚雷只有4發存貨，但肯定敵艦會在你射光這些彈藥之前已全部被毀掉，說不定連主角的旗艦艾嘉威爾亦沒有發砲的機會……



MISSION 03
保護友軍之補給艦隊

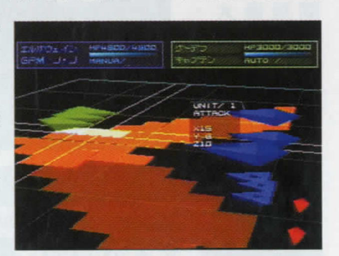
勝利條件
將敵部隊全滅
敗北條件
己方輸送艦全滅、主角艦被毀、己方士氣值過低

STORY

由於聯軍的推進，迪多諾華軍從包圍杜美那斯的部隊中抽掉了部份戰力來應戰，更不斷的從聯軍的後方施以襲擊，令主力艦隊的進擊比預期中延誤了，這時剛好又有友軍的補給船團受到襲擊，主角的部隊受命前往救出他們。



雖然敵艦隊的規模和上一戰遇上的部隊一樣，但為免補給艦受攻擊，副官於是向主角提意先擊毀敵旗艦以降低他們的士氣，令敵人失去戰意而撤退，主角亦認同這戰法，贊成優先擊毀敵旗艦，「擊退敵艦隊、救出補給船團」。



我軍初期部隊		
艾嘉威爾	戰艦	座標 X15 Y5 Z5
友軍初期部隊		
迪萊特	輸送艦	座標 X16 Y15 Z15
迪萊特	輸送艦	座標 X18 Y15 Z15
迪萊特	輸送艦	座標 X16 Y15 Z19
迪萊特	輸送艦	座標 X18 Y15 Z19
迪萊特	輸送艦	座標 X16 Y15 Z23
迪萊特	輸送艦	座標 X18 Y15 Z23
敵軍初期部隊		
西特魯	巡洋艦	座標 X3 Y8 Z11
告迪夫	驅逐艦	座標 X3 Y8 Z10
告迪夫	驅逐艦	座標 X3 Y8 Z12
敵軍增援部隊		
告迪夫	驅逐艦	座標 X3 Y8 Z20
告迪夫	驅逐艦	座標 X3 Y8 Z22

TACTICS

正如主角在形容戰況時所說的一樣，若要在敵人攻擊輸送艦之前先發制人，唯一的方法便是速戰速決；雖然這一戰敵我雙方的艦隻是會作正面交鋒的，但我方的艦全部都擁有對艦魚雷撒加勞特，即使硬碰硬亦總會有着數。

若我方主動向敵艦隊方向駛去的話，第2回合時便會進入有效射程範圍，各位亦大可在第一回合移動後放出艦載機，待第2回合的攻擊後以艦載機「執雞」，一般來說，兩發魚雷再加一兩次艦載機攻擊便可收拾一艘敵艦；至於敵方在第4回合移動後便會進入可攻擊我方輸送艦的射程，但已經不會有甚麼危險的了，此外因為只要擊毀初期出現的三艘敵艦便能過版，



第3回合出現的敵增援是不用特別在意的。

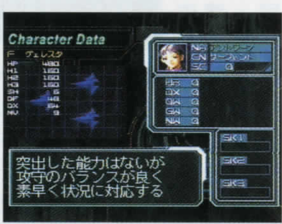


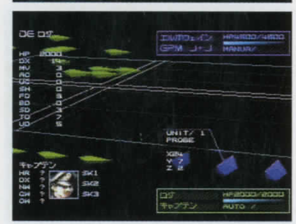
MISSION 04
遇上迪多諾華軍之重要艦船

勝利條件
將敵補給船全滅
敗北條件
主角艦被毀、己方士氣值過低

STORY

經過了剛才的一戰後，證明了打擊補給艦隊對於戰況的影響是很大的，這時司令部傳來命令，指友軍發現了一支敵方的補給艦隊，命主角馬上前往將他們全部破壞；主角亦知道敵方的補給隊應該是會有護衛艦隨行的，但戰鬥目的就始終是「將敵補給艦全滅」，即使無視敵護衛艦也不要緊。





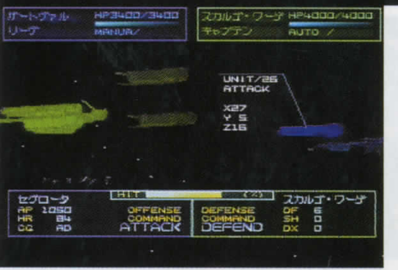
我軍初期部隊		
艾嘉威爾	戰艦	座標 X24 Y7 Z2
敵軍初期部隊		
史格戈華基	輸送艦	座標 X13 Y4 Z17
史格戈華基	輸送艦	座標 X8 Y4 Z17
史格戈華基	輸送艦	座標 X3 Y4 Z17
密古拉	輸送艦	座標 X8 Y3 Z17
密古拉	輸送艦	座標 X8 Y5 Z17
密古拉	輸送艦	座標 X8 Y4 Z16
密古拉	輸送艦	座標 X8 Y4 Z18
迪尼亞	驅逐艦	座標 X15 Y10 Z8
迪尼亞	驅逐艦	座標 X12 Y10 Z8
迪尼亞	驅逐艦	座標 X9 Y10 Z8
羅達	小型驅逐艦	座標 X15 Y5 Z14
羅達	小型驅逐艦	座標 X13 Y5 Z14
羅達	小型驅逐艦	座標 X14 Y5 Z12
羅達	小型驅逐艦	座標 X12 Y5 Z12
友軍增援部隊		
索迪倫	航空母艦	座標 X36 Y9 Z16
索迪倫	航空母艦	座標 X36 Y9 Z18
格特威	驅逐艦	座標 X36 Y11 Z16
格特威	驅逐艦	座標 X36 Y11 Z18

TACTICS

一個充滿了敵艦的版面。由於我方開始時只得3艘艦，即使想快亦有限，各位在未接近輸送艦群時，可先以魚雷攻擊敵方的驅逐艦，到輸送艦進入射程範圍便改為集中攻擊他們，而以反擊的方法對付各大小驅逐艦。

第4回合開始時，我方會有兩艘空母及兩艘驅逐艦加入，他們出現的位置正好便是敵艦群前進的方向，因此只要前進便能進入戰區，需要留意的是兩艘空母並沒有裝備對艦魚雷，而裝甲亦比巡洋艦還要薄，但總比驅逐艦稍佳。





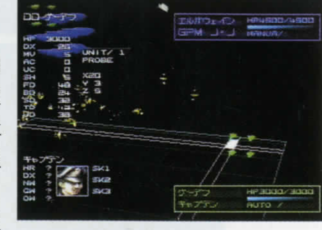
MISSION 05
成功突破到杜美那斯

勝利條件
將敵艦隊全滅
敗北條件
主角艦被毀、己方士氣值過低

STORY

E.G.1026年8月，儘管內惑星聯合軍在總兵力上與迪多諾華軍匹敵，但他們的進軍卻顯得停滯不前，原因是採取防禦陣形的迪多諾華軍令聯合軍造成超乎想像的損傷；為了打破這局面，內惑星聯合軍打算與杜美那斯軍合作將迪多諾華軍前後夾擊，但這就必須先將這想法傳到杜美那斯軍才可……

主角的部隊受命接近杜美那斯星已經有5日時間，以現時的距離，即使在有需要時強行突破亦可，這時他遇上一支敵方偵察艦隊，於是他馬上下令將干擾電波開至最大，「擊毀敵艦隊、強行突破」。





我軍初期部隊		
艾嘉威爾	戰艦	座標 X20 Y3 Z5
敵軍初期部隊		
告迪夫	驅逐艦	座標 X26 Y17 Z29
告迪夫	驅逐艦	座標 X28 Y17 Z29
告迪夫	驅逐艦	座標 X26 Y19 Z29
告迪夫	驅逐艦	座標 X28 Y19 Z29
告迪夫	驅逐艦	座標 X5 Y3 Z29
告迪夫	驅逐艦	座標 X3 Y3 Z29
告迪夫	驅逐艦	座標 X5 Y5 Z29
告迪夫	驅逐艦	座標 X3 Y5 Z29
友軍增援部隊（NPC）		
亞尼傑斯	戰艦	座標 X5 Y18 Z30
泰利丹	驅逐艦	座標 X3 Y18 Z30
泰利丹	驅逐艦	座標 X7 Y18 Z30
敵軍增援部隊		
迪比倫	巡洋戰艦	座標 X2 Y20 Z3
迪比倫	巡洋戰艦	座標 X2 Y20 Z5
迪尼亞	驅逐艦	座標 X30 Y19 Z30

TACTICS

由於上一版有兩艘空母加入，可出擊的艦載機數目一下子增加了十個，用在編配艦隊上的時間亦增加了不少；這版的敵人初期集中在兩個地點，各位可選擇分散成兩隊或是集中先擊倒其中一方，但由於第3回合時會有杜美那斯的友軍增援，所以最好能先集中攻向初期位置在上方的艦群；第3回合登場的友軍並不會讓玩者控制，加上他們不太喜歡在受傷時回復，所以要盡量多派兵力保護他們，由於上方的敵艦群會在友軍增援出現後180度轉身反擊，我軍大可把握這機會攻擊他們背後，當全滅這艦群後再全力攻擊另一艦群，相信這會是這版最安全的戰法。



第5回合敵方會有3艘敵群登場，想爭取經驗值的人可故意放生一艘告迪夫來消滅他們，否則要迴避和他們交戰亦不會太困難。



MISSION 06
向敵方包圍網進行攻擊

勝利條件
將敵艦隊全滅
敗北條件
主角艦被毀、己方士氣值過低

STORY

迪多諾華軍雖然分派了大部份兵力對付內惑星聯合軍，但仍有少量兵力繼續向杜美那斯星進行攻擊，就在這種持續的攻勢令杜美那斯軍的士氣日漸下降時，內惑星聯合軍到達杜美那斯星域的消息，令杜美那斯的人民重拾擊退敵人的希望；杜美那斯軍統合作戰部同意了內惑星聯合軍的作戰，正在作反擊的準備，而到


デュミナス攻撃に投入した戦力は
微々たるものだが、包囲下で続く
攻撃に、その士気は低下していた

我軍初期部隊		
艾嘉威爾	戰艦	座標 X17 Y13 Z2
(NPC) 亞尼傑斯	戰艦	座標 X11 Y15 Z2
(NPC) 泰利丹	驅逐艦	座標 X13 Y15 Z2
(NPC) 泰利丹	驅逐艦	座標 X9 Y15 Z2
敵軍初期部隊		
伊路姆	航空母艦	座標 X9 Y17 Z36
告迪夫	驅逐艦	座標 X7 Y15 Z36
告迪夫	驅逐艦	座標 X11 Y15 Z36
告迪夫	驅逐艦	座標 X7 Y19 Z36
告迪夫	驅逐艦	座標 X11 Y19 Z36
西特魯	巡洋艦	座標 X24 Y5 Z36
告迪夫	驅逐艦	座標 X22 Y7 Z36
告迪夫	驅逐艦	座標 X26 Y7 Z36
告迪夫	驅逐艦	座標 X22 Y3 Z36
告迪夫	驅逐艦	座標 X26 Y3 Z36

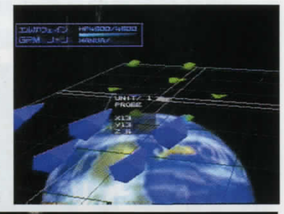
達了杜美那斯的主角艦隊，則暫時被編進杜美那斯軍的旗下。

這時內惑星聯合軍正發動新一輪攻勢，主角的艦隊則負責從後方進行攻擊，而上一戰的杜美那斯友軍亦會在主角的指揮下參加戰鬥。


デュミナス軍統合作戦本部は
内惑星連合軍の作戦に合意し、
反撃の準備を進めた

TACTICS

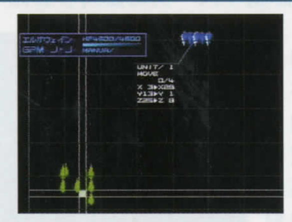
這一版的情況有點像上一版：十艘敵艦分為兩個艦群，雖然同樣是從對面駛過來，但兩艦群會合的話需要花不少時間，而你的任務就是利用時間差，先選定向其中一個艦群集中攻擊，盡量在他們會合前逐個擊破。這版敵人會首次有空母登場，事實上艦載機攻擊的破壞力有限，若在之前的版面提高了艦長的命中率，更不難在反擊時將他們擊落，所以不必太過擔心，另一方面因杜美那斯的友軍艦隊從這版開始會將操作權交給你，戰鬥時應巧妙地利用他們先削弱敵人的耐久力，再以自己的部隊作最後一擊，以免白費了應得的經驗值。





MISSION 07
與敵旗艦的戰鬥

勝利條件
將敵旗艦擊滅
敗北條件
主角艦被毀、己方士氣值過低



STORY

自從主角們從背後向迪多諾華軍攻擊後，迪多諾華軍開始派出強大的部隊前來迎擊，主角亦受命要消滅這支部隊的旗艦，然而，這艦隊的旗艦是由2艘迪多諾華軍號稱不沈艦的古羅布斯級戰艦所組成，但杜美那斯的



我軍初期部隊		
艾嘉威爾	戰艦	座標 X3 Y13 Z25
(NPC) 亞尼傑斯	戰艦	座標 X3 Y15 Z25
(NPC) 泰利丹	驅逐艦	座標 X3 Y15 Z27
(NPC) 泰利丹	驅逐艦	座標 X3 Y15 Z23
敵軍初期部隊		
古羅布斯	戰艦	座標 X27 Y3 Z7
迪比倫	巡洋戰艦	座標 X25 Y3 Z5
迪比倫	巡洋戰艦	座標 X27 Y3 Z5
西特魯	巡洋艦	座標 X25 Y5 Z5
西特魯	巡洋艦	座標 X29 Y3 Z9
迪比倫	巡洋戰艦	座標 X27 Y3 Z9
迪比倫	巡洋戰艦	座標 X25 Y3 Z9
友軍增援部隊（NPC）		
杜列特	戰艦	座標 X30 Y13 Z17
杜列特	戰艦	座標 X30 Y13 Z19
敵軍增援部隊		
古羅布斯	戰艦	座標 X5 Y23 Z40
告迪夫	驅逐艦	座標 X3 Y25 Z40
西特魯	巡洋艦	座標 X5 Y25 Z40
告迪夫	驅逐艦	座標 X7 Y25 Z40
告迪夫	驅逐艦	座標 X7 Y21 Z40
迪比倫	巡洋戰艦	座標 X5 Y21 Z40
告迪夫	驅逐艦	座標 X3 Y21 Z40

友軍卻表示他們過往亦曾擊沈過這種戰艦，還提示主角利用該艦機動力低的弱點，繞到它的背後或下方攻擊。



TACTICS

這版初期只有一個敵艦群出現，但由於第3回合便會出現大量的敵增援，因此開始時應不斷移向圖版左方（Z值應到達10以下），這樣便可和初期登場的敵艦群在同一戰線上相遇，而又不會太快被右方出現的敵增援追上；採用這戰法的另一原因，是第4回合開始時我方會有2艘戰艦加入作增援，他們的出現位置則剛好在初期出現的艦群後方，配合艦上的攻擊機及對艦魚雷，便可發揮前後夾擊的效果。至於古羅布斯級艦雖然攻擊力很強，但迴避能力低、亦不能像其他艦那樣修理，因此只要一口氣集中火力攻向它，一回合便可令他收工，到收拾完初期出現的艦群後，敵艦隊便差不多已到達士氣值不足而會自動撤退的狀態。



MISSION 08
強襲敵軍事要塞衛星

勝利條件
破壞軍事衛星
敗北條件
主角艦被毀、己方士氣值過低

STORY

迪多諾華軍的反擊失敗，內惑星聯合軍與杜美那斯軍成功在惑星軌道上會合，多番受重創的迪多諾華軍，則後退至設在杜美那斯月球軌道上的軍事衛星上，而一直與主角並肩作戰的杜美那斯友軍，亦受命繼續協助主角的任務，這時聯合軍司令部傳來新的指令，命主角前往破壞迪多諾華軍用來作集結地點的軍事衛星，只要能破壞這衛星，敵方的月面基地便不難攻破了。





我軍初期部隊		
艾嘉威爾	戰艦	座標 X28 Y9 Z2
(NPC) 亞尼傑斯	戰艦	座標 X30 Y11 Z58
(NPC) 泰利丹	驅逐艦	座標 X58 Y11 Z30
(NPC) 泰利丹	驅逐艦	座標 X58 Y11 Z28
敵軍初期部隊		
衛星7號	特殊艦	座標 X30 Y10 Z30
杜尼姆R	戰艦	座標 X26 Y7 Z25
告迪夫	驅逐艦	座標 X24 Y7 Z25
告迪夫	驅逐艦	座標 X22 Y7 Z25
杜尼姆R	戰艦	座標 X32 Y6 Z36
告迪夫	驅逐艦	座標 X34 Y6 Z36
迪比倫	巡洋戰艦	座標 X22 Y15 Z36
迪比倫	巡洋戰艦	座標 X22 Y15 Z38
迪比倫	巡洋戰艦	座標 X36 Y16 Z22
告迪夫	驅逐艦	座標 X36 Y16 Z24
索菲路	重裝甲兵	座標 X24 Y17 Z26
索菲路	重裝甲兵	座標 X23 Y17 Z27
索菲路	重裝甲兵	座標 X22 Y17 Z28
丹爾	輕裝甲兵	座標 X35 Y16 Z35
丹爾	輕裝甲兵	座標 X36 Y16 Z35
莫基胡	萬用裝甲兵	座標 X37 Y16 Z35

TACTICS

這場戰鬥會在一個異常大的圖版內進行，敵方的軍事衛星就在圖版的正中央，而我軍則會從四邊包圍着它……雖然話是這樣説，敵方的總兵力其實和我方差不多，加上我方是從四方包圍，比起兵力集中的敵人似乎更為不利，幸好這版的勝利條件只是破壞敵方衛星，只要確保了隨時可擊毀衛星，便可自行決定之前去擊倒多少敵艦。

敵方初期大概會將全兵力集中攻向我軍其中一兩個艦群，被盯上的艦群可按能力來應戰，耐久力不高時應馬上回復，不要勉強，至於沒有被盯上的同伴則可駛往剛可攻擊敵軍事衛星的距離，值得注意的是這衛星和「白色彗星」有點相似，正上方和正下方的裝甲值都是較低的……反正這衛星又沒有移動力，只要走到適當的位置便可增高攻擊效率。





MISSION 09
在敵主星遇上戒備部隊

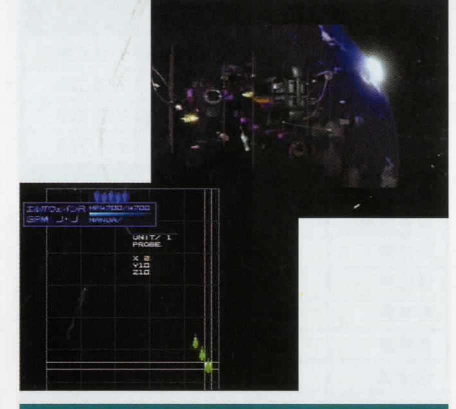
勝利條件
將敵艦隊全滅
敗北條件
主角艦被毀、己方士氣值過低

STORY

E.G.1027年5月，在杜美那斯宙域的戰鬥，隨着內惑星聯合的勝利而告一段落，然而，這不過是一切的開始吧。

打敗了迪多諾華軍的內惑星聯合軍為了進攻迪多諾華聯邦領土而馬上開始將戰力重組，而除了已疲弊不堪的杜美那斯軍外，所有國家都派出了遠征部隊；在杜美那斯宙域合力戰鬥的奧基斯軍與亞瑪迪斯軍，先向着迪多諾華的主星進軍，而拉法尼斯軍則再次獨自攻向敵國經濟重地第7惑星羅特力古（ロドリグ）。

獲得了新旗艦的主角，是首先到達敵勢力範圍的其中一支部隊，這時他們剛好遇上一支敵方的巡邏隊，戰鬥亦隨即展開。



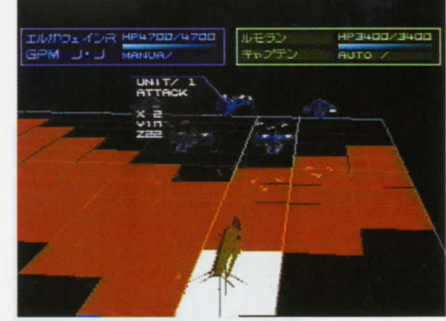
我軍初期部隊		
艾嘉威爾R	戰艦	座標 X2 Y10 Z10
敵軍初期部隊		
勞莫蘭	巡洋艦	座標 X24 Y9 Z22
勞莫蘭	巡洋艦	座標 X26 Y10 Z23
勞莫蘭	巡洋艦	座標 X28 Y11Z24
敵軍增援部隊		
迪比倫	巡洋戰艦	座標 X11 Y13 Z1
告迪夫	驅逐艦	座標 X13 Y13 Z1
迪比倫	巡洋戰艦	座標 X39 Y5 Z20
迪比倫	巡洋戰艦	座標 X39 Y5 Z22
告迪夫	驅逐艦	座標 X1 Y18 Z24
迪比倫	巡洋戰艦	座標 X18 Y3 Z25
迪比倫	巡洋戰艦	座標 X20 Y3 Z25
迪比倫	巡洋戰艦	座標 X22 Y3 Z25

TACTICS

經過了之前連續數場大戰後，這版似乎是用來給大家休息用的。杜美那斯的友軍由這版開始不會再登場，而這版能出戰的艦數亦只有5艘。

敵軍初期在圖版上的只有3艘巡洋艦，以現有的兵力要全滅他們絕對不難，但若然想多爭取一些經驗值的話，則可故意留下一些敵方艦載機，至於主角的新艦實際上分別不大，倒是因為移動力增加了1格，在移動時很容易不小心走得太前而成為對方集中攻擊的對像。





MISSION 10
發現敵方偽裝艦隊

勝利條件
將敵艦隊全滅
敗北條件
主角艦被毀、己方士氣值過低

STORY

主角收到司令部的情報，指較早前他們發現了一支敵方的補給船隊，但打算前往將其俘虜的艦隊卻在之後失去了聯絡，於是便將俘虜補給艦及找尋友軍下落的任務交托給主角，主角在確認了敵補給船隊的規模後便下令出擊。



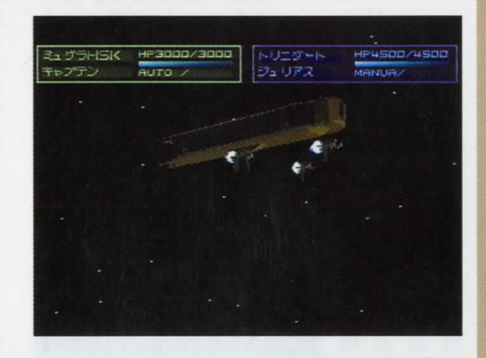


我軍初期部隊		
艾嘉威爾 R	戰艦	座標 X15 Y2 Z13
敵軍初期部隊		
密古拉 HSK	輸送艦	座標 X6 Y33 Z14
密古拉 HSK	輸送艦	座標 X6 Y33 Z16
密古拉 HSK	輸送艦	座標 X2 Y33 Z14
密古拉 HSK	輸送艦	座標 X2 Y33 Z16
羅達	小型驅逐艦	座標 X6 Y31 Z14
羅達	小型驅逐艦	座標 X6 Y31 Z16
羅達	小型驅逐艦	座標 X4 Y31 Z14
羅達	小型驅逐艦	座標 X4 Y31 Z16
羅達	小型驅逐艦	座標 X2 Y31 Z14
羅達	小型驅逐艦	座標 X2 Y31 Z16

TACTICS

雖然看上去全部都是輸送艦，但其實這裏的密古拉HSK都是偽裝艦，不但擁有巡洋艦級的裝甲及火力，更每艘附有3隊艦載機，戰鬥力實際上一點也不弱，在下的戰法會是下降至一定距離後便停在該處組成戰線，以集中砲火攻擊每回合較接近自己的敵艦，由於這版的敵艦一般都屬小型艦，用對艦魚雷的話約兩枚便可將一艘擊沈了。

這版的另一個特點是在圖版中央散布着大量的隕石，若在該處戰鬥的話，要留意艦隻可能因為被隕石阻礙而不能轉向。

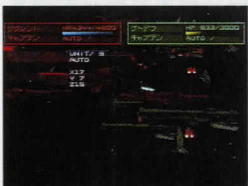


MISSION 11
參加與迪多諾華艦隊的決戰

勝利條件
將敵艦隊全滅
敗北條件
友軍艦隊被全滅、主角艦被毀、己方士氣值過低

STORY

就在主角們與敵艦隊交戰時，遠征艦隊的主力已到達迪多諾華首都衛星的附近，而迪多諾華軍則在首都衛星前布下防禦陣，打算在該處與聯軍進行決戰，而主角的艦隊則受命與亞瑪迪斯第15戰隊一起前往破壞敵旗艦——「荷撒古」級戰艦，這艦可算得上是敵方的代號，只要打倒他，敵軍的士氣相信會大為降低。





我軍初期部隊		
艾嘉威爾 R	戰艦	座標 X33 Y15 Z2
友軍初期部隊（NPC）		
德靈特	戰艦	座標 X13 Y7 Z4
德靈特	戰艦	座標 X9 Y7 Z4
德靈特	戰艦	座標 X17 Y7 Z4
干斯羅特	驅逐艦	座標 X11 Y6 Z4
干斯羅特	驅逐艦	座標 X15 Y6 Z4
干斯羅特	驅逐艦	座標 X11 Y8 Z4
干斯羅特	驅逐艦	座標 X15 Y8 Z4
敵軍初期部隊		
荷撒古	特殊艦	座標 X22 Y10 Z28
西特魯	巡洋艦	座標 X30 Y18 Z27
西特魯	巡洋艦	座標 X28 Y18 Z27
西特魯	巡洋艦	座標 X32 Y18 Z27
西特魯	巡洋艦	座標 X12 Y16 Z26
西特魯	巡洋艦	座標 X10 Y16 Z26
西特魯	巡洋艦	座標 X8 Y16 Z26
迪比倫	巡洋戰艦	座標 X36 Y2 Z26
迪比倫	巡洋戰艦	座標 X38 Y2 Z26
迪比倫	巡洋戰艦	座標 X8 Y5 Z24
西特魯	巡洋艦	座標 X6 Y5 Z24
西特魯	巡洋艦	座標 X4 Y5 Z24
告迪夫	驅逐艦	座標 X8 Y8 Z26
告迪夫	驅逐艦	座標 X6 Y8 Z26
告迪夫	驅逐艦	座標 X4 Y8 Z26
告迪夫	驅逐艦	座標 X16 Y9 Z26
告迪夫	驅逐艦	座標 X14 Y9 Z26
告迪夫	驅逐艦	座標 X12 Y9 Z26
西特魯	巡洋艦	座標 X28 Y10 Z24
告迪夫	驅逐艦	座標 X30 Y10 Z24
告迪夫	驅逐艦	座標 X32 Y10 Z24
告迪夫	驅逐艦	座標 X34 Y10 Z24
告迪夫	驅逐艦	座標 X36 Y10 Z24

TACTICS

這版除了己方的艦隊外，還會有艦數達7艘的亞瑪迪斯軍登場，但以總艦數來說還是比對方為少，不過，這版最麻煩的地方，是敵方會將亞瑪迪斯軍視為優先攻擊的目標，即使是本來面對我軍的敵艦群，亦會在開戰後轉向駛向亞瑪迪斯軍的方向，由於這裏的友軍作戰指揮權由電腦控制，實在是很沒有保障的，所以我軍應先向前直駛，先截擊其中部份在眼前駛過的敵艦，然後便向那大而無當的荷撒古攻擊——只要將所有艦載機配上對艦攻擊的武器，從背後向他連轟三個回合便足以令他玩完，但若然閣下想以艦砲向他攻擊的話，便要有被他一記反擊扣去三分一耐久力的心理準備。



不要以為只要打倒荷撒古便可馬上過版，你最少也要打至只剩下五、六艘敵艦才能過版的，所以當擊沈荷撒古後最好馬上前往支援亞瑪迪斯軍。

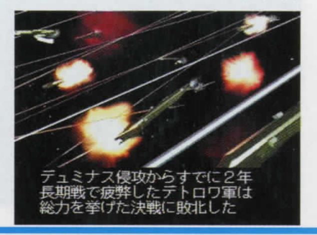


MISSION 12
攻略敵方雙子要塞

勝利條件
擊毀敵方軌道要塞
敗北條件
友軍艦隊被全滅、主角艦被毀、己方士氣值過低

STORY

E.G.1027年9月，自從侵略杜美那斯已經2年，因長期戰而疲弊的迪多諾華軍在決戰中敗陣了，曾號稱最強的迪多諾華軍的宇宙戰力，亦只剩下首都衛星上的軌道要塞。而在這次決戰後，迪多諾華領域內的羅特力古突然宣布脱離迪多諾華聯邦，於是內惑星聯合軍亦將前往攻略羅特力古星的拉法尼斯軍召回迪多諾華主星的宙域。在等待拉法尼斯軍到達的期間，內惑星聯合軍遠征艦隊司令長官不斷向迪多諾華政府勸降，但迪多諾華政府拒絕投降，打算以殘留在首都衛星的戰力抗戰到底。這時拉法尼斯軍亦已到達，司令部下令開始首都攻略作戰，而主角們則負責聯同拉法尼斯所派出的一艘空母，前往破壞設在首都衛星上的軌道要塞。





我軍初期部隊		
艾嘉威爾 R	戰艦	座標 X31 Y19 Z2
友軍初期部隊（NPC）		
貝沙	航空母艦	座標 X37 Y24 Z2
敵軍初期部隊		
嘉魯特列捷	特殊艦	座標 X26 Y13 Z22
嘉魯特列捷	特殊艦	座標 X14 Y13 Z22
杜尼姆 R	戰艦	座標 X20 Y3 Z38
迪尼亞	驅逐艦	座標 X22 Y3 Z38
迪比倫	巡洋戰艦	座標 X23 Y21 Z38
加里昂	驅逐艦	座標 X21 Y21 Z38
加里昂	驅逐艦	座標 X19 Y21 Z38
加里昂	驅逐艦	座標 X17 Y21 Z38

TACTICS

這版若然只靠手上的艦隊來玩的話其實不難，最麻煩的反而是那艘友軍的空母；敵人在戰鬥開始後會視它為優先攻擊目標，但該艦卻像清兵一樣，仍然勇往直前，在耐久力不足時又不會自動自覺地回復HP……較佳的戰法是在戰鬥開始後先讓自己的艦隊向前移動兩個回合，然後便停在原處全力迎擊要塞派出的艦載機群，接着再視乎友軍空母的位置決定是否前移去截擊敵艦隊。

兩個軌道要塞之間有強大的力牆保護，若停在兩要塞之間便會受到微波攻擊，想死的話大可前往一試，此外這要塞任何位置的裝甲值也是一樣，所以亦無需特別找甚麼攻擊位置，進入射程便攻擊吧。

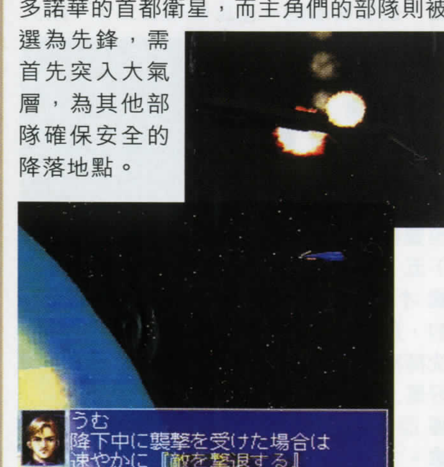


MISSION 13
為攻略敵首都而突入大氣層

勝利條件
擊退敵部隊
敗北條件
主角艦被毀、己方士氣值過低

STORY

由於迪多諾華軍的宇宙戰力已被完全殲滅，遠征艦隊下一步便要開始降落到迪多諾華的首都衛星，而主角們的部隊則被選為先鋒，需首先突入大氣層，為其他部隊確保安全的降落地點。

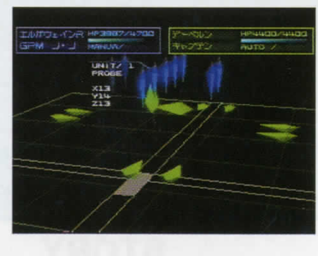


我軍初期部隊		
艾嘉威爾 R	戰艦	座標 X13 Y2 Z13
敵軍初期部隊		
亞魯迪雅 R	巡洋戰艦	座標 X14 Y33 Z13
迪比倫	巡洋戰艦	座標 X13 Y33 Z14
迪比倫	巡洋戰艦	座標 X12 Y33 Z13
迪比倫	巡洋戰艦	座標 X13 Y33 Z12
敵軍增援部隊		
迪比倫	巡洋戰艦	座標 X25 Y18 Z14
告迪夫	驅逐艦	座標 X25 Y18 Z16
迪比倫	巡洋戰艦	座標 X16 Y18 Z25
告迪夫	驅逐艦	座標 X14 Y18 Z25
迪比倫	巡洋戰艦	座標 X1 Y18 Z16
告迪夫	驅逐艦	座標 X1 Y18 Z14
迪比倫	巡洋戰艦	座標 X14 Y18 Z1
告迪夫	驅逐艦	座標 X16 Y18 Z1



TACTICS

因為這一戰的設定是在突入大氣層的時候進行，戰機系的艦載機一律不準出擊，而即使派出裝甲兵系的艦載機也好，亦會因與摩擦產生的高熱而不斷減低HP。



戰鬥開始時，敵艦會位於我軍艦群的正下方，所以移動方法很自然是不斷的下降，而敵人亦會向着正上方逐漸上升，這時可在接近射程範圍時將艦頭指向下方，便可確保大部份武器可以使用，不過因為第4回合時會有敵方的增援從圖版四方出現，他們的出現高度大約是整個圖版一半的位置，所以若之前下降得太多而又未能及時將初期出現的敵人消滅的話，便會被一下子出現的敵人弄得很頭痛，但只要有所準備，便能將其逐個擊破。

說真的，這版的敵人不算太強，即使不派出任何艦載機亦一樣可以取勝，所以不妨收起它們，免生危險……

TO BE CONTINUE……

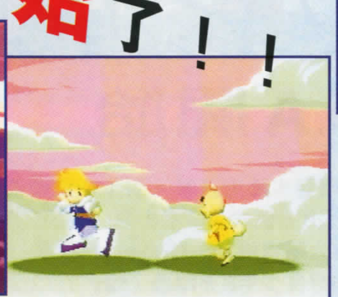
製造商：ASCII　發售日：10月22日
售價：6800日圓
RPG／MEM

文：少年積奇

火星物語

火星之旅開始了！！







基本知識

不會迷路的移動

和以往同類型遊戲不同，於鎮或村中移動時，角色們是不可以任意移動往另一個區域的。要是想往下一個地區冒險時，便要向畫面內各個人或物進行調查或交談，完成的話，畫面的其中一方便會出現「GO！」字樣，這樣子就是一個路癡亦不會迷路了，因為這樣的GO字每個畫面只得一個。

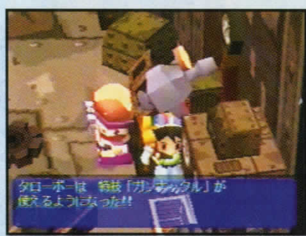

■和不同的人物說話取得重要情報。



■看吧！這樣子還可往哪裡走？

可一不可再的寶箱

於各個村和鎮裡，不同的角落也有寶箱出現的機會，除了有各種回復道具外，一些角色們的特技也可於寶箱中取得。亦由於場所的移動大多只有一次機會，比如大家身處廣場A，如離開後便有機會再也不能回到此地了。亦因為這樣，大家想往別處移動前，應先確認一下身處的地方有沒有寶箱才好離開啊！


■錯過道具還好，一些角色們的特技錯失了便不好了。

多采多姿的戰鬥系統

於戰鬥時，單憑角色的力量往往會陷於苦戰，如能先作遠程攻擊的話便會較好。而人物的能力方面，除了魔法和特技的使用外則欠缺遠程攻擊。這時，利用指令欄內的「オブジェ」(OBJECT)或「なげる」(投擲)便可以利用身邊的物件作出攻擊了。

戰鬥時的指令選擇一覽表

指令	中文	說明
こうげき	攻擊	利用手上的武器接近敵人作出攻擊。
いどう	移動	如被敵人圍著，或身處險境時便可使用這個指令把角色移往另一個地方。
ぼうぎょ	防禦	可減低敵人攻擊所帶來的損傷。
とくぎ	特技	選擇這個指令便可使用角色的特技，而特技的使用是會消耗MP的，大家注意了。
かぜ	風	具有風使者資質的人便可選用這個特技。
オブジェ	OBJECT	可利用畫面上的物件來攻擊，先選指令，再選物件，然後便是敵人。這個指令將會適用於一些較大的物件，比如戰車、大炮和石柱等。
なげる	投擲	使用這個指令來把物件投擲向敵人便是所謂的遠程攻擊，一些較細小的物件，比如小石、椰子等便是。
どうぐ	道具	道具是可以隨時使用的，一些回復用的道具更是必備品。

棋盤畫面的玩法

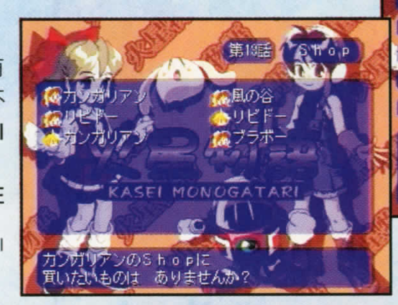

■棋盤的玩法是經常改變的。

由一個城鎮往另一個城鎮時，距離較遠的便會出現這個棋盤畫面。因應每一話的故事不同，完成棋盤的方法亦不同，有時需要和敵人鬥快到終點，而有時則要在棋盤內追上敵人。大家在玩這個棋盤時，會注意到盤由轉動至停止是有一定法則的，比如你在「6」點時按鍵，那麼棋盤便會停在6點處了。


■在那一點按鍵，棋盤停下時便會停於那一點數了。

MINI GAME與商店

物語進行時，玩者往往會遇上一些MINI GAME和商店，雖然遊戲進行時這些地方只可去一次，但這個其實是不用擔心的。因為每當一話完結時，所有之前玩過的MINI GAME或到過的商店是可以全數再玩或購物的。另一方面，遊戲進度的儲存也是於這裡進行的，要完成一話才可SAVE的啊！



■到過的商店和玩過的MINI GAME也可於過場時再選。



■SAVE最多只有5個BLOCKS。

第一話　由少年A開始

居住在羅曼西亞大陸的孩子，到了12歲便要往「卡加利安」(カンガリアン)接受「命名儀式」(命名の儀)，從而得到他們真正的名字和職業。位於這個大陸邊境的一條小村「亞羅瑪」(アロマ)，本遊戲的主角少年A和他的好友少年B亦剛過了他們的12歲生日，正要坐他們自製的戰車前往卡加利安時，戰車竟然爆炸！這樣子少年A、少年B和章魚族的立布(ランプー)便開始四出尋找散落的配件了。在汽球會場和足球場找回主炮和輪胎後回到少年A家，原來還欠缺了防撞架，在家中右上角找回裝上便大功告成。當他們試車路經展覽場時，卻遇上正在暴走的「ALLOT・OF・PEN」(あろっと・オブ・ぺん)，雖然成功把它破壞，可是戰車亦損毀了。由於和卡加利安的距離十分遠，村民便發起了募捐活動，村長亦提議少年A他們到「利比特」(リビドー)轉乘巴士前往卡加利安。





■這個防撞架沒有它便不行。



■戰車竟突然爆炸。

CHECK POINT

①汽球會場



■使用「なげる」把豬汽球投向另一豬汽球便可輕易完成。

②燒肉店



■在燒肉店和老板對決最好不要肉搏，把旁邊的酒桶和椅子投向他效果會較佳。

③展覽場



■第一話後半，在展覽場和暴走機械人「ALLOT・OF・PEN」對戰時，方法是選OBJECT(オブジェ)，再選那機械人便可使用主炮把其擊倒。

④艾沙像



■和ALLOT・OF・PEN對戰後回到艾沙像前調查可獲得200元。



第二話　往卡加利安



■經過輪盤式地圖便可到達利比特。

第二天醒來，村長已在村口等待著，跟立布和村長交代後便出發。經過輪盤式道路後來到利比特，由於距離巴士出發還有一段時間，少年A便往露天浴場洗個澡。再到巴士站時，知道巴士需要修理但技師卻遲遲未到，原來那名技師正在呼呼大睡，經少年A他們提醒之下才醒起有車要修理，再到巴士站時車已修理好了(還真快)。購票後便可上車，可是當車來到半路時卻遭恐怖份子騎劫，為了恢復巴士的運作，少年A便單人匹馬往車頭看個究竟，最後，得藍色之風襄助終於擊退敵人繼續上路。

■往車頭時要利用椅子來被開敵人的耳目。

到達卡加利安後，二人便到市中心登記，取得簽證後直上178樓，原來還需要輪籌呢，由於少年B較少年A早接受命名儀式，所以會留宿於市中心上的宿舍，而少年A則要往寄宿舍等待儀式日的到來。

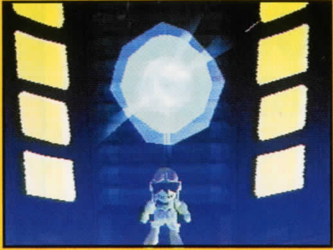
■少年B會住於市中心內的宿舍。




■遇上女主角了！

CHECK POINT

①巴士上


■巴士被騎劫時，於車頭中與敵人戰鬥時是必輸的，因此大可不使用道具了。

②市中心



■在市中心登記時，要依次序到各個窗口辦手續才可完事。

第三話　BOY MEETS GIRL

於宿舍中，少年A遇上同是等待接受命名儀式的少女Y，經過一夜聊天，轉眼又是另一天了。二人醒來便往市中心找少年B，由於還有時間，少女Y便提議往屋頂的展望臺參觀。在看望遠鏡時，少年B發現廣場上有很多人，好奇心驅使下三人便往高立廣場湊熱鬧了。可是剛來到警察把現場清理，問途人知道事件原來是地下水道內的清潔工人受到巨物襲擊所引起。往寵物店和城下鎮看過後，再到3D劇院，當少女Y看見劇院門外的「姬絲」(クェス)公主時竟滔滔不絕，原來少女Y是姬絲的FANS呢！看過劇後，大家便返回宿舍休息。


■大談姬絲公主時的模樣。


■開朗的少女Y。

CHECK POINT

①寵物店



■利用「なげる」把寵物拋回籠內。

②地下水道

■把左右兩邊的手把拉下，中上方的門便會開啟。


■向水道主人投擲「浮爆水草」便可事半功倍。

第二天醒來少年A二人便到市中心看看少年B的命名儀式完了沒有，從服務員口中知道了少年B的名字叫「阿比」(アービン)和他當了地下水道的清潔工人。由於昨天地下水道曾發生事故，二人擔心少年B會有事，於是便立即前往看個究竟。地下水道的迷宮並不複雜，打敗了「地下水道之主人」後看見少年B，可是他除了知道自己的名字是阿比，是地下水道清潔工人外便甚麼也不記得了……。

■為甚麼阿比會失去記憶的呢？



第四話　沒有名字的鎮

■把古代文明兵器破壞！


■少女Y的鉈銶發出光芒。

看見和以前判若兩人的少年B，二人大惑不解下回到宿舍，對命名之事更是十分懷疑。突然，少女Y的鉈銶發出光芒，少年A亦隨之而消失。畫面一轉，一名少女正用「紅色之風」把敵人消滅，一輪介紹後，原來她正是400年前，亞羅瑪王國的公主「姬絲」，而她身旁的是王立軍近衛隊隊長「沙基」(サスケ)。聽見少年A的名字時覺得奇怪，初時還把少年A喚作「科博斯」(フォボス)，這事暫且不提。知他們正在追趕著「阿斯卡」(アショカ)的輸送部隊，知道阿斯卡會運送「古代文明兵器」回國，路線則是由利比特經沒有名字的鎮(名前のない町)再回國，從線報得知這個古代文明兵器並不是好東西，而阿斯卡軍亦相當重視，所以姬絲便決定在輸送部隊路經沒有名字的鎮前把其破壞。好不容易追上輸送部隊，少年A亦把那古代文明兵器破壞。接下來要做的便是把沒有名字的鎮從阿斯卡軍手中解放！

鎮內所有人均是沒有名字，取而代之的便是不同的號數。好不容易得到市長襄助取得「往總督府地圖」，搗破阿斯卡軍巢穴後，姬絲把亞羅瑪的徽章給了少年A，而少年A亦回到了現代。

CHECK POINT

①往沒名字的鎮



■只要追上輸送部隊便可把古代文明兵器破壞。

②阿斯卡軍巢穴



■打頭目時，先破壞兩旁的魔力增幅裝置會較易應付。


■就是內心不滿意阿斯卡的會亦被咀咒所殺。



■酒場下便是判軍基地。

■姬絲把徽章交給少年A。

第五話　命名之儀式

回到宿舍，最喜出望外的便是少女Y，還以為少年A會就此消失呢！少年A把姬絲給的徽章送了給少女Y，少女Y亦把「姬絲的畫冊」送了給少年A，大家的感情又再進一步了。又是另一天，二人還是放心不下少年B(阿比)，於是又再往地下水道一趟。看見阿比還是一樣，少年A便拿出他的士巴拿一下子扑在阿比的頭上，阿比的記憶竟真的回來了！原來他在命名儀式時給植入了A晶片，之後便胡裡胡塗了。正想離開時，在水道內卻遇上較早前在石像前被恐怖份子襲擊的雕刻師，他希望少年A他們幫他打開水道內的水門，照做後竟發現了一牢房在中央，把內裡的人救出後便可走出地下水道了。


■少女Y十分高興。


■阿比的記憶回復了。


■蘭狄的助手給阿比拔掉A晶片。

■少年A：「啊，你是說可疑人物嗎？他們在那邊啊！」

接下來要做的，便是立即往第8居住區把阿比頭上的A晶片(Aチップ)拔掉。來到時，剛好遇上一名稱為「蘭狄」(ランディ)的人，而他亦樂意為阿比拔去晶片。拔去晶片後，竟被警方以思想犯的名義追捕！三人遂決定先回阿羅瑪避避風頭再作打算……。

CHECK POINT

①MINI GAME

■在卡加利安門外騙過警察後可玩得的MINI GAME。



②命名

■在藍色之風前，各人也認為名字應由自己決定，所以由現在開始，少年A是科博斯，少女Y則是茜拉(セイラ)。



第六話　黑色的侵略者

為甚麼自己可以喚出風之精靈呢？就是科博斯本身亦不知道，亦因為這樣，眾人便決定往風之使者(風使い)的故鄉走一趟。可是當他們回到亞羅瑪時，那裡已給一群黑衣打扮的軍人所佔據了。三人立即往找村長，得到了一張由立布(章魚族那名小子)寫的信。原來立布躲在亞羅瑪城遺跡處，從他口中得知他也是於風之使者的故鄉風之谷中出生的，為了要到風之谷，三人便往城內找「風之谷地圖」了。把內裡的鬼王打倒後取得地圖。



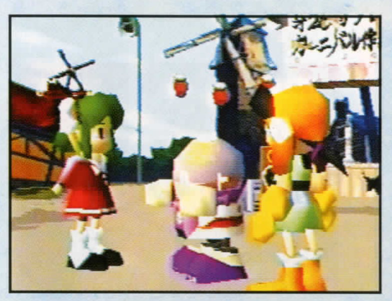
■和平的亞羅瑪被黑衣軍人佔領了。



■從村長手中最得破碎彈。

回地下室看見一張阿比和立布被綁架的字條，如想救人便往風車小屋云云。沒辦法了，去到風車小屋，在差點兒不敵的情況下為村民所救。逃走後往找村長商量，雖然他給了科博斯「破碎彈」，可是發射的道具卻要自行開發。在展覽會場中，利用ALLOT · OF · PEN的殘骸，加上戰車的零件，終於給科博斯製造出一個名叫達露寶(タローボー)的機械人，利用它來發射破碎彈便可把敵人「史路比」(シルビー)打敗。

■立布原來在地下室。



■科博斯製的達露寶，十分有人性。

CHECK POINT

亞羅瑪城遺跡

■把兩個像面向出面，地下室的入口便會出現。





■登上這個斜坡便可往城的北面去。

■利用OBJECT使石柱跌向鬼王會打得較輕鬆。

第七話　風之谷



■史路比還是窮追不捨。

為了守護亞羅瑪，阿比和立布決定留下，科博斯加上達露寶一行三人便起程出發往位於亞羅瑪北面的風之谷。另一方面，受了傷的史路比亦是窮追不捨(只要在棋盤中不被她追上的話便可擺脱)。



■風之門竟被科博斯打開了！

到達風之谷，村民亦十分驚奇科博斯他們為甚麼能進入，對科博斯是可以召喚出風之精靈的風之使者亦是半信半疑。為了得到肯定，科博斯便決定接受風之試練，裝備過後，一行三人便來到了風之洞窟入口。由於茜拉和達露寶不能進入洞內，科博斯只好單人接受試練了。黃昏時分，科博斯成功完成試練，得到大家承認，一行人便去風使者之館看看了，利用姬絲給的徽章進入，在其中一個房間內取得牢房鎖匙後，茜拉的鉈錶又再之發出光輝……。

CHECK POINT

①往風之谷

■於棋盤中被史路比追上的話便要由頭開始。



■中央的力之試練，完成的方法是當Murphy King(マーフイーキング)變成那種顏色時，你便把那種顏色的水晶打破，這樣子便可不耗一滴能源來把它消滅。

②試練洞窟

■右手面，知惠的試練只要順著紅、橙、黃、綠、青、藍、紫來打破便可。







■左手面，運之試練中只有青、綠和紅三棵水晶是沒有殺傷力。



■決定接受風之試練。

第八話　再會姬絲？

茜拉的鉈錶再次發光，這次科博斯會飛往那裡呢？畫面一轉，科博斯竟在姬絲更衣時出現！原來這個是另一個時代的姬絲，被她和沙基誤以為是賊的後果便是進牢。這時候終於知道之前的牢房鎖匙為甚麼會留給科博斯了，利用它走出牢房，剛好碰上一名守衛，向他解釋自己不是阿斯卡兵後便可自由活動。來到長老家，聽見門外有打鬥聲，為姬絲解圍後，大家亦冰釋前嫌。



■喂！姬絲正在換衫啊！

■冰釋前嫌後，大家便成為好朋友。



■藍色之風向各人自我介紹。

知道共有10人入侵了風之谷，三人便四處搜索，先在長老家除去三件，再往道場消滅兩件，在搜索期間，較有趣的便是在馬槽看見兒時的立布，蠻可愛呢！從那村婦口中得知敵人正往試練之洞窟破壞風之水晶，於是三人便立即前去解救。在運和知惠的房間分別擊退4名敵人，剩下來的便是力之房間中的隊長了，把他也擊敗後看見風之水晶沒事實在太好了，原來這棵風之水晶，據説封印有風之王之稱的艾沙（アンサー）的魔力。回到風使者之館，科博斯向各人介紹了藍色之風，之後亦回到了自己的時代去。



CHECK POINT

長老家

■當把來襲的敵人擊退後，於火爐中可找回長老。





■小時候的立布十分可愛

第九話　再見亞羅馬



■藍色之風帶科博斯們回亞羅馬。

三人離開風之谷回到亞羅瑪，可是亞羅瑪卻被黑氣團所包圍著，於家前看見阿比留下的字條，説他和立布在足球場等科博斯他們，於是便立即前去看看了。茜拉説可能是史路比在風車小屋中留下的黑劍所引起，達露寶問為甚麼大家不去風車小屋調查，原來只要一接近便會失去知覺，沒辦法下唯有往找村長了。從村長的口中得知傳説艾沙王曾把卡加利安王宮同樣的黑氣團驅散，而他當時所使用的，便是從利比特得來的「古代封印器」，這樣子不用説亦知要立即找這封印器了。

■阿比說接近風車小屋會有危險。

到達利比特，知道利比特地下有個古代文明遺跡，亦從其他人口中得知古代人曾製作飛行機械往天空之城云云。沒辦法了，一行人只好往新礦山自行發掘。礦山內不算大，於下層發現一高科技房間，看過影像後竟被誤認是入侵者，把那些機械守衛解決後再調查中央的投影器，青之風便會出現，原來她和艾沙是好朋友呢！離開礦山後回到亞羅馬，由於還未找到古代封印器，村長們便只好往風之谷暫住了。另一方面，在艾沙像前，茜拉的鉈錶又再次發光……。

CHECK POINT

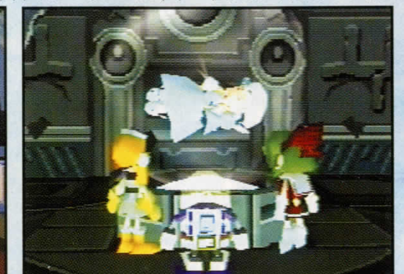
新礦山

■於上層右下方的凹陷處調查便可掉落下一層。





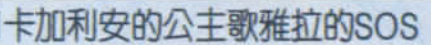
■茜拉的鉈錶又發光了！

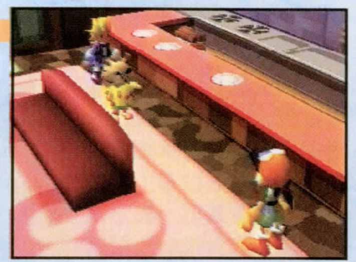


■青之風的出場。

第十話　艾沙與波子

這次科博斯出現在一個房間內，經介紹後，原來那少年便是艾沙！而另一個犬族先生便是他的隨從波子(ポチ)。幫他們找到鉈銈後，他們亦知道科博斯是由未來來的。吃過飯後，艾沙們看見科博斯手持士巴拿，便叫他幫忙修理電視機，可是當修理完時，電視突然發生爆炸，一個少女的幻影亦出現在他們面前。那少女說自己是卡加利安的公主「歌雅拉」(コアラップ)，並向艾沙們發出求救訊息，雖然艾沙亦是初次聽見歌雅拉的名字，但他已決定人是非救不可了。



■卡加利安的公主歌雅拉的SOS！


■和艾沙的初次會面。



第二天，三人經過流沙之海、亞羅瑪道路後，竟遇上想收取通行費的馬族盜賊兄弟，擊敗他們後到達利比特。由於要到卡加利安便要坐馬車，沒有車費的他們便靠發掘作兼職了。把發掘出來的遺品拿去道具屋賣便可賺得足夠金錢。

■遇上馬族兄弟收買路錢。

CHECK POINT

❶流沙之海



■這個便是到現時為止第二個迷你遊戲了，小心跳的話便沒問題了。

❷亞羅瑪道路



■又是棋盤式道路，只要快過沙蚯蚓到達終點便可通過。

❸礦山兼職



■十分容易，非但沒有敵人，只要把礦石全數破壞便可。

在路經古代文明研究所時，竟然發現古代封印器！把它修理好後，博士亦把它送了給科博斯。去到馬車站，售票員告訴科博斯等人往卡加利安途中會看見一蘋果樹，著科博斯等人千萬不要取那蘋果樹的蘋果，因為那棵樹是由魔獸「拿肯奴」(ナラハンヌ)看守著的。馬車方面，起初那車夫是不肯讓犬族的波子上車的，但後來波子救了他的兄弟，他亦願意把馬車借給科博斯。


■這個不是古代封印器嗎！？

■馬族的車夫終於接受犬族的波子了。

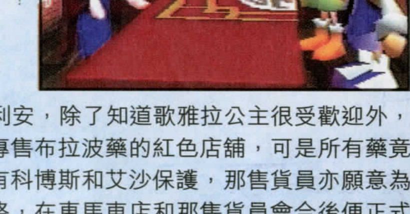
第十一話　艾沙之覺醒

波子的駕駛竟在半路中途翻車！沒辦法之下只有走路去吧，於棋盤的中段果然有棵蘋果樹，波子竟不理售票員的勸告，一腳便「伸」在樹幹上，樹的守護魔獸拿肯奴亦應聲出現。和拿肯奴大戰過後，一心想著它已死去，可是它竟然未死，更把波子變成了石頭！最後得藍色之風襄助成功把拿肯奴消滅，可是波子已返魂乏術。還記得科博斯和阿比在利比特乘巴士往卡加利安時，曾聽聞東方的「布拉波」(ブラボー)有藥可解救此徵狀，於是二人便決定先往卡加利安，其後再找方法往布拉波。在途中，艾沙知道各種風也是和自己同在的，對自己的信心亦增加了。



■波子不理勸告，結果……。


■艾沙與各種風有著不解緣。



■所有藥竟賣光了！

來到卡加利安，除了知道歌雅拉公主很受歡迎外，亦找到了一家專售布拉波藥的紅色店舖，可是所有藥竟賣清了！由於有科博斯和艾沙保護，那售貨員亦願意為科博斯等人帶路，在東馬車店和那售貨員會合後便正式出發。

CHECK POINT

往布拉波



■12 Turns內走到終點便可到達布拉波。

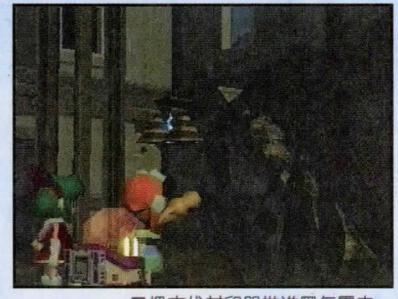

■甚麼！？提煉需時600年！


■回到未來是唯一取藥方法。

到達神秘之國布拉波，一行人先到浴場休息，再到藥房總店，可是店員說要找這藥只有找仙人，二人便來到仙人家了。製藥是沒問題，可是仙人卻說提煉需時600年！說時遲，科博斯已決定要回到600年後世界取藥，這樣子便沒問題了吧！

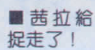
第十二話　蘭狄登場

回到現代時已身處風之谷內，先告訴村長已找到古代封印器，知道使用方法後，和茜拉三人便立即起程往亞羅瑪。去到風車小屋，把古代封印器拋進黑氣團中心，便可和罪魁禍首對決，勝了後回到風之谷告知村長便可出發往布拉波。


■把古代封印器拋進黑氣團中。

三人先到卡加利安，在往火車站的途中，茜拉竟給恐怖份子捉走了，追趕那男子到王國酒店，那服務員說茜拉在Sweet Room，二話不說當然立即去了！看到茜拉安然無恙，知道那男子名叫「艾馬古」(エマーク)，正要離開時卻又遇上他，原來這間酒店正是恐怖份子的基地。


■茜拉給捉走了！


■不但無事，且吃了一頓免費餐的茜拉。

乘升降機到酒店下層，又再次遇上艾馬古和曾有一面之緣的蘭狄，而蘭狄更是這個「布拉班」(ブラパン)黨的首領呢。和他們戰鬥後，他們均認同科博斯們的能力，從A晶片事件中已知道卡加利安背後一定有些不可告人的陰謀在蘊釀著，亦因為這樣，他們更希望身為風之使者的科博斯可於必要時助他們一臂之力。進入內裡的控制室，知道「哈尼斯」軍和通信衛星「阿斯拉」的存在，另一方面「幅基」皇的A晶片實驗又是甚麼呢？


■升降機直落地深。


■布拉班黨正為火星的自由而努力。

離開後乘坐子彈列車到布拉波，到達仙人家時那裡已改頭換面，打敗門口兩個守衛正要進入時，藍色之風卻感到內裡正有另一個風在求救……。


■乘坐子彈列車往布拉波。


■有著奇怪氣氛的仙人新居。

第十三話　紅色之風 救出大作戰

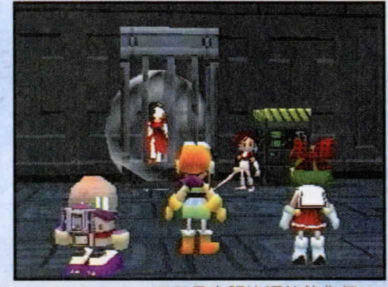
藍色之風突然出現，她告知科博斯內裡正有「風」在求救，現在要做的當然是立即救風了！先要做的是上頂樓取得黃色鎖匙，之後便可回地面開啟左手面原先開不到的門。

■茜拉原來是十分怕蜘蛛的哩！


■風是愛好自由的，被捕捉的話……。

來到地下室，發現竟然充滿科學味，在其中一個房內取得紅色鎖匙便可開啟最後一道門，果然看見紅色之風正被史路比囚禁著，並吸收其能量，而紅色之風亦記得在400年前曾和姬絲一起作戰的科博斯(這是因為科博斯曾回到過去啊)，再次打低士路比，在那機械前弄一弄，善長弄爆東西的科博斯又再之成功了。正當高興之際，史路比又再次起來，本想再戰的她卻被一把突如其來的聲音制止了。史路比走後，一行人本想回風之谷，幸得藍色之風提點才醒起要找仙人取藥，而紅色之風說仙人原來在離這公館更上一點的地方。到仙人處取藥後，科博斯亦立即回到過去了……。


■這個門要用黃色鎖匙才能開啟。


■又是史路比這傢伙作怪！

CHECK POINT

公館內

■公館共四層，每層皆有自己地圖，看一看便不怕迷路了。



■館內有不少重要的道具，千萬不要錯過啊！



■打頭目時，當它躲在壺內時是無敵的。



第十四話　把公主找出

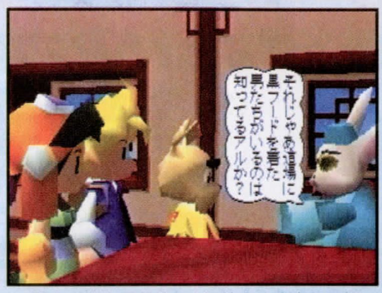


■艾沙已懂得呼喚風！



■黃色之風十分喜歡吃咖哩。

回到過去，救回波子後三人便回到卡加利安（原來艾沙已懂得呼喚風了），在往市政大廈途中，於咖哩屋遇到黃色之風，可是他現階段還是不會加入。到達市政大廈登記成為搜索隊時，知道原來很多人也加入了拯救公主的行列，可是卻還未有人成功。三人往浴場休息過後又再次出動，聽路人說前天曾有一名黑帽子（黒フード）的人到過上水溝，大家亦不約而同覺得十分可疑，加上更從一名猴族人口中得知那黑帽人帶同公主到了布拉波，艾沙便立即喚出藍色之風……。



■原來科博斯們是第100組前來找公主的隊伍。



■公主會在這小屋內嗎？

CHECK POINT

鎮外小屋



■和黑帽人對決時，用科博斯的特技「グラブ」把大枱投向他會較易打。

到達布拉波，知道黑帽人到了道場，在道場打倒三名誘拐犯後，知道公主被帶到鎮外一家小屋處。三人到達小屋，終於遇上黑帽人，原來是他們發放假消息說公主在這兒，這樣子其他人來到這時已給他收拾，亦知道這樣做是「海哈巴」（ハイバッハ）博士的大計之一，又說如無意外公主已到達「拿波里」（ラブリー）云云。那男人把話說完後，大戰便一觸即發！

第十五話　新時代

由於公主不在小屋內，三人又再次回到卡加利安，波子問為甚麼不喚藍色之風帶他們往拿波里，艾沙說自己未去過的地方，藍色之風是不懂去的。於是乎三人便決定乘馬車前往了，通過了問答之路後來到有藝術之都之稱的拿波里。



■坐馬車往拿波里。

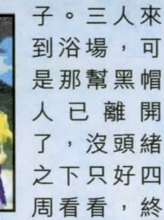
■充滿藝術氣息。



■終於來到一軒家了！



■火星的內部好像是另一個世界似的。



有人看見4至5名黑帽人到了浴場，亦有人說他們當中有一人是小孩子。三人來到浴場，可是那幫黑帽人已離開了，沒頭緒之下只好四周看看，終於在商店街得知那些黑帽人是住在鎮內的一軒家，三人便一氣前往。來到一軒家，打倒一名黑帽人後，竟又要面對海哈巴博士製造的怪物，好不容易終於把它消滅，三人便繼續深入一軒家。落至地深竟豁然開朗，一行人來到一處有水的地方，艾沙見這裡水源充足，問科博斯有甚麼方法可把水抽上地上，科博斯便說利用風車便可以了，於是乎艾沙便決定回亞羅瑪後，一定要建一座大風車。

三人攀山涉水，上岸後發現一個恐龍蛋（這會是風之谷外的恐龍嗎！？），好不容易到達盡頭，還以為又是一場大戰，殊不知竟輕易便把公主救出。回到皇城，戰勝海哈巴博士衍生出來的闇黑戰士後，艾沙決定為興建亞羅瑪王國而努力，科博斯亦回到他的時代去。



■上岸後找到一隻恐龍蛋。

■公主有危險啊！

CHECK POINT

①問答之道

■以開始點為1起計，所有問題的答案如下：

1 あろ饅頭	26 戰ってだ
2 ランプー	27 シエイル
3 A710	28 第8居住區
4 ゲヘナ	29 火星田衛星
5 ユミユウ	30 食
6 燒肉	31 あろ饅頭
7 火炎龍演舞	32 漆黑劍
8 靜かだから	33 9
9 繪	34 かまど
10 アロマ	35 なべぶた
11 むらさき	36 ナラハンヌ
12 風船ぶた	37 エマーク
13 あろ紋次郎	38 ヘロヘロ島
14 廣井王子	39 250マーズ
15 600年	40 ナンバー16
16 リンゴ	41 1504
17 あこがれの人	42 じゃあなっ！！
18 マッスル兄弟	43 98階
19 橫山智佐	44 8匹
20 ローズ	45 16
21 さるまわし	46 三角形
22 ポチ	47 200マーズ
23 展望ドーナッ	48 1875
24 ポー	
25 天ぷらそば	



②一軒家

■和博士製的怪物作戰要有長期戰鬥的心理準備。



下期續…

製造商：BANPRESTO　發售日：發售中
價格：6800日圓
RPG / MEM

TEXT：機動魔法師MS

要打倒我還早100萬年！！

SLAYERS WONDERFUL

基本操作

按鈕	通常時效果	戰鬥時效果
方向掣	角色移動/ 移動游標	移動游標
○掣	決定/ 調查	決定
×掣	取消/ DASH移動	取消
△掣	開STATUS視窗	—
□掣	將文字速度加快	—
START掣	開始遊戲/ CUT動畫片段	—
SELECT掣	—	—
L1掣	MAP向左回轉	—
L2掣	發出「フリーズブリッド」魔法	—
R1掣	MAP向右回轉	—
R2掣	發出「ファイヤーホール」魔法	—

故事

有一天，整個充滿魔法力的世界，突然變得疲弱，原因不明。自稱天才美少女魔道士莉娜與其守護者加奧黎均受到影響，在同一時間，在世界中發現些特別物質，那就是被稱為「封印石」的物體，經過魔導士協會的分析，原來那些「封印石」的內部是含有魔力，只要將它破壞就能將魔力釋放，那麼世界的魔法力就得以回復。由於事態嚴重，魔導士協會決定將「魔力消失事件」和「封印石」一事，交由莉娜負責，就是這樣莉娜為了將世界的魔法力復原，便開始了旅程。

戰鬥畫面解說

1) 游標
2) 己方
3) 敵方
4) 指令
5) 角色現時狀態
6) 心情計
7) 角色速度計



戰鬥指令解說


攻擊——作通常的物理攻擊，用方向掣選擇好對手，按○擊就可。


魔法——使用魔法攻擊，先選擇要使用的魔法，便可作出攻擊。


特殊——在戰鬥中，角色的心情計達MAX時，便可選擇這指令使出。

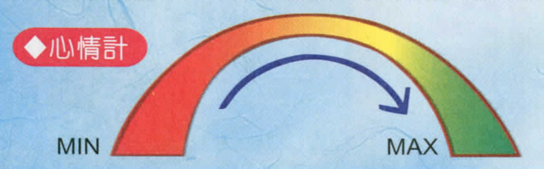

道具——在戰鬥進行時使用道具，先選擇要使用的道具，然後決定就可。


逃走——若是想離開戰鬥，選擇這指令便可。

FEELING SYSTEM

「FEELING SYSTEM」就是代表每位角色的心情計，角色會因應各式各樣的變化而令心情改變，這對戰鬥時的攻擊力、防衛力等均會受到影響，因此在戰鬥時必須多留意她們的心情計。

◆心情計



心情計MAX時對角色的影響

1) 攻擊力上升
2) 會心率下降
3) 攻擊MISS率上升

心情計MIN對角色的影響

1) 攻擊力下降
2) 會心率上升
3) 攻擊MISS率下降

心情計上升與下降的要素

上升

要素	上升程度
擊中對手	小
以會心一擊擊中對手	中
擊倒對手	大
成功回避對手的攻擊	中

下降

要素	下降程度
被對手擊中	小
被對手的特殊攻擊擊中	中
被對手擊倒	大
擊不中對手	中

特殊攻擊

當心情計達MAX時，便可使出一擊必殺的「特技」，其「特技」分為個人技和合體技，不過要使出合體技必須二人的心情計達MAX，這些「特技」的威力非常之強，可是有部份「特技」會有限制，若不能達到該特技的需求，是不能使出。

魔法具合成方法

在莉娜的冒險旅程中，會不時拾到「封印石」的碎片（封印石のかけら），這些碎片分別有火、水、風、地、白、黑、精神七種，只需選出三種封印石碎片來合成，就能製造含有魔法的武器，即「魔法具」。


◆在一軒家可進行魔法具合成


◆選出三種封印石碎片

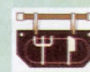
鎮上建築物的解說


◆附屬品屋


◆武器・防具屋



◆宿屋


◆餐館

◆酒場


◆道具屋

世界地圖

1) 阿特拉斯城市
2) 古城
3) 捷古姆城市
4) 瑪莉湖之村
5) 死靈山
6) 達爾尼城市
7) 達巴沙山
8) 別莊
9) 一軒家
10) 索魯鎮
11) 東之草原
12) 惡魔之地
13) 離島
14) 沙拉古城市
15) 七寶之洞穴
16) 秘密防衛基地
17) 哥斯特鎮



序　章

惠之森

在惠之森(めぐみの森)裏，一群盜賊正為自己的工作順利而祝賀時，突然傳來一把女性聲音，經盜賊首領仔細的觀察她的身材，便知道她是魔道士莉娜(因她的最大特徵是紅頭髮及其細小的胸部)，對於莉娜來説盜賊是沒有人權的，因此便打算向他們動手將他們的寶物奪去，那群盜賊並不願意奉上辛苦得來的寶物，莉娜見他們這麼不識趣，決定使用最拿手的龍破斬來對付他們，正當魔法發出之際，莉娜竟不能使出龍破斬，甚至連加奧黎的光之劍都彎曲了，盜賊們便乘機向二人反擊。將盜賊擊倒後的莉娜與加奧黎便打算離開惠之森，在森林的出口竟遇上綠之魔人，戰鬥結束後莉娜在魔人身上發現封着魔力的石頭，為了了解真相便決定到附近鎮上的魔道士協會打探有關情報。

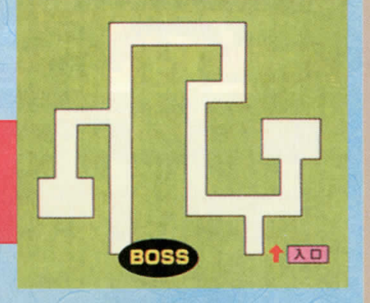
盜賊A
「ふっ、ふざけるなっ！！
これは俺たちが汗水たらしてかっぱらったお宝だぞっ！！」



阿特拉斯城市

莉娜帶同綠之魔人到阿特拉斯城市(アトラスシティ)的魔道士協會詢問有關事情，各研究員表示從未見過這種魔物，就在這個時候，世界各地都同樣發生魔力消失事件，這使到人民混亂起來，另一方面，阿米莉亞感到這事有可疑，於是獨自踏上旅程，決定找出真兇，至於在積加斯方面，由於沒有魔力回復體力而面臨生命的危機；而莉娜則在酒場等待魔道士協會的報告。

惠之森地圖



遊戲流程

惠之森 → 阿特拉斯城市



第一章 驚愕！！不能使用魔法

阿特拉斯城市

不久一位魔道士前來將報告說出，原來該魔物身上的石頭就是「封印石」，不過仍希望莉娜到魔道士協會一趟，莉娜便返回魔道士協會後在2F卻不小心碰到瑪利(マリン)，令她手上的「封印石」打破，在「封印石」打破之時，莉娜卻感到回復了少許魔力，於是立即向評議長提出此事，評議長聽後相信只需將「封印石」打破便可令世界回復魔力，就是這樣便決定委託莉娜執行這項任務。





離開魔道士協會後莉娜感到有點餓，便決定到餐館填肚，二人大吃大喝一番時，一位醉酒漢卻撞跌莉娜手上的肉，莉娜當然不會放過他，在戰後莉娜強奪醉酒漢100個金幣來付款…翌日的早上，加奧黎仍在睡夢中，莉娜就獨自離開宿屋，豈料地上有極之吸引的金幣(因莉娜極喜歡錢)，就這樣莉娜被錢引到窄巷裏，原來引她來的人就是昨日被莉娜打倒的醉酒漢，在此時幸好阿米莉亞前來幫助，解救莉娜的危機(基本上莉娜一人都可應付)，離開窄巷後一位老人正想委託二人到大屋將盜賊打退，報酬是100個金幣，就這樣二人便經噴水池旁的木欄前往大屋去。



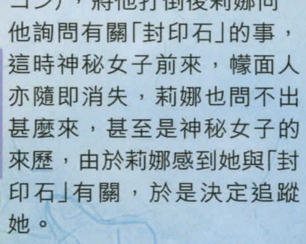


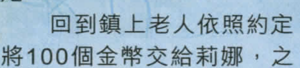
大屋

二人在大屋內發現這兒有個結界，莉娜便打算利用魔法破壞它，這時有個幪面人前來欲對付莉娜，可是因有結界而不能成功攻擊，突然間加奧黎在右方入口前來這兒，而且更進入結界，莉娜氣憤將他打至半空，同時亦將幪面人打倒令結界消失，加奧黎回隊後在這兒調查看，豈料在2F遇到個神秘女子，她並沒有阻止莉娜，亦沒有作出任何行動，那就可不用理會，當來到在2F右方房間，見到這兒的首領奧魯哥(オルゴン)，將他打倒後莉娜向他詢問有關「封印石」的事，這時神秘女子前來，幪面人亦隨即消失，莉娜也問不出甚麼來，甚至是神秘女子的來歷，由於莉娜感到她與「封印石」有關，於是決定追蹤她。

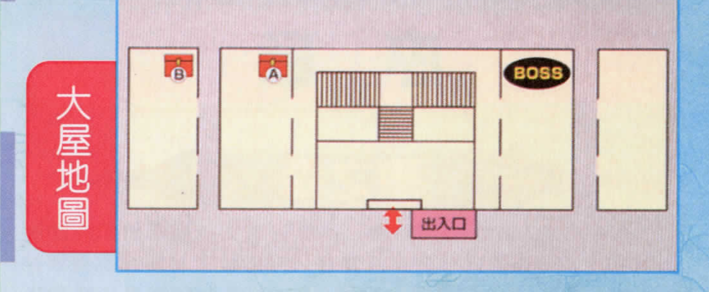








回到鎮上老人依照約定將100個金幣交給莉娜，之後由於阿米莉亞需要補充道具，眾人決定到道具屋一趟，可是道具屋的老闆並沒有道具可賣，這全因近來經常有盜賊出現沒，而盜賊的根據地就是這鎮北方的古城，莉娜便決定潛入古城將盜賊團消滅。



古城

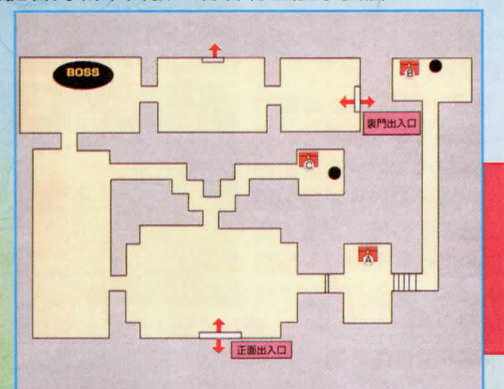
離開阿特拉斯城市向北進便來到古城，這時阿米莉亞和加奧黎分別有不同意見，三人由正門進入(選：1)，卻遇上奧魯哥的兄長達尼哥(ダリゴ)，他決意為其弟報仇，說罷後獨自離去，一行人在這兒搜索，分別在天使像上找到ダミーの羽，然後用此羽毛到祭壇與レビテーションの羽交換(否則不能到2F)後繼續向深處進發，當三人來2F時遇到一群魔物的包圍，幸得積加斯的協助，積加斯見大家的目標一致，就一同前往找達尼哥，見到達尼哥立即進入戰鬥，將達尼哥打倒後發現左方有個大寶



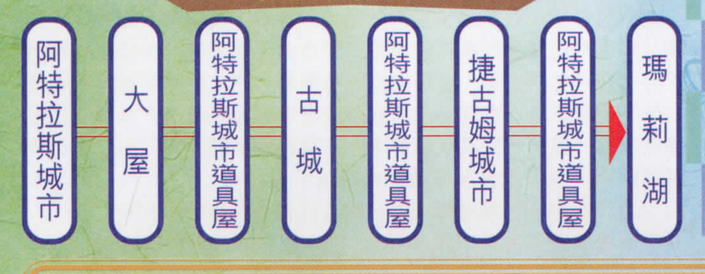




箱，莉娜打算獨佔，可是那並不是放甚麼值錢的東西呢！莉娜等人返回阿特拉斯城市道具屋找老闆，得知道具的價格已回復正常，不過他聽聞捷古姆城市(シグムーンシティ)的酒場老闆有要事找協助，於是眾人便向捷古姆城市出發，看看有甚麼事要辦。



遊戲流程



捷古姆城市



來到捷古姆城市的酒場後，向老闆詢問之下得知原來是蛋糕屋的老闆有要事，於是便到鎮的最上方的蛋糕屋去，原來只是將幫手送外賣，對象是阿特拉斯城市道具屋的多魯(トール)，一行人將蛋糕帶回阿特拉斯城市，到道具屋找多魯，可是他昨日離開這兒到瑪莉湖，莉娜只好離開阿特拉斯，在途中遇上三位村民，他們因大石在通道上而感到煩惱，上前詢問之下原來是經常高聲笑的女魔道士用冰魔法幹的(那不是白蛇娜嘉)…眾人繼續前行看見旁邊有一群信徒經過，他們一邊念出「魔法是醜惡，科學是正確」的口號，一邊麻木地向前跑，其中一位信徒原來就是多魯，他因嗅出其母親的蛋糕而回復清醒，此時有兩位古怪的人前來，而且表示認識莉娜，從他們口中得知其老師很討厭魔道士一事，不過由於他們有要事要立即離去，多魯醒來後就由莉娜帶回捷古姆城市的蛋糕屋。





第二章 疑心！！幕後黑手是誰！？

捷古姆城市

在捷古姆城市的大街，莉娜決定到這兒的魔道士協會打探有關封印石的情報，結果在2F的評議長口中得到兩個情報，一是在沙拉古城市有喪屍出現以及達爾尼城市有巨大的封印石，不過由於評議長的身體很虛弱，不能再回答其他事情，魔道士便吩咐莉娜到走廊的花瓶旁查看牆上的紙張，豈料原來是世界魔法道具博覽會將會在達爾尼城市舉行，在門外阿米莉亞正為下個目的地而煩惱，不過由於是去那處都是要先經過瑪莉湖，大伙兒便先到那兒才作決定。

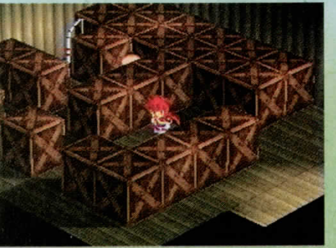




瑪莉湖之村

在到瑪莉湖的途中，再次遇上古城的謎之少女，她希望莉娜忘掉封印石的事，不過當莉娜詢問她的來歷時，她不作聲還掉頭離去。來到瑪莉湖之村後眾人打算到餐館填肚，可是大家對今餐的餸菜出現了異議，莉娜與加奧黎要食燒龍肉，阿米莉亞則要妖怪風醬油製的龍肉，因此莉娜與阿米莉亞便在這兒分手(選：すばらしき焼肉)。莉娜在餐館中正在叫菜，可是據侍應所知已沒有龍肉可賣，因為在瑪莉湖曾被咀咒，使他們不能取湖中的龍肉，莉娜當然不會理會那些咀咒，於是便決定將巨魚釣上來，首先她



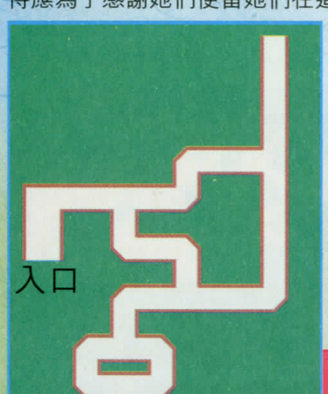






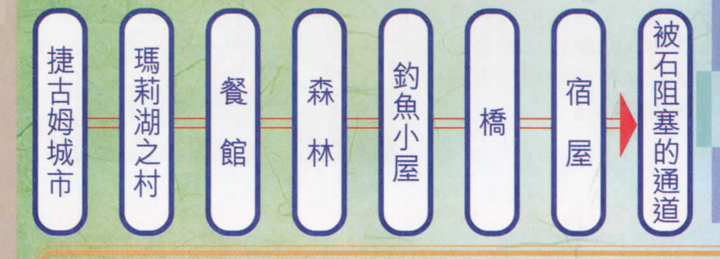
們穿過村上方的森林，來到湖旁的一間小屋，在這兒可找到魚竿，不過必須要避開看守伯伯，取得魚竿後在木橋的盡頭釣魚，在釣魚途中竟遇上娜嘉(其實只因她沒有魔力而被魚吃掉…)，娜嘉見與莉娜有緣相見，決定暫時跟隨她，最後莉娜終於釣到巨魚，還取得龍肉，眾人立即返回餐館，準備食豐富的午餐，事後侍應為了感謝她們便留她們在這兒休息。翌日莉娜與加奧黎起來時，侍應說出娜嘉已自行離開，而阿米莉亞等人則在宿屋等候，二人來到宿屋的2F與阿米莉亞會合，準備向下一個目的地進發。

註：在餐館前所作出的選項，將會對之後故事有影響，若是選擇：ゴブリン風ソース，隊伍就只得阿米莉亞與積加斯，娜嘉亦不會出場，直至在宿屋2F合流為止。



森林地圖

遊戲流程



被石阻塞的通道

當眾人正打算離開宿屋，有人前來吩咐莉娜到這兒的魔道士協會見評議長，此時加奧黎便產生疑問，因為魔道士協會還未建成，何來會有評議長呢？莉娜見此事有點古怪便決定前去查看，不過在這之前，先到魔道士協會旁的通道，來到盡頭向這兒的人說出之後要到那兒，然後才返回村上(否則是不能發生以下的事件)。





到達爾尼：在魔道士協會門前，莉娜決定獨自進入查看，加奧黎、阿米莉亞與積加斯約定在當晚的宿屋會合，進入魔道士協會的莉娜見評議長已等候多時，便前去詢問有何事，原來她是想邀請莉娜到其地下研究室去，豈料到在地下研究室中有毒氣噴出，令莉娜進入昏迷狀態，幸好娜嘉及時前來相救，那名假的評議長見計劃失敗，便叫出其石巨人2號和3號來對付二人，戰鬥亦隨即展開，戰勝後她與其手下一同逃去，莉娜在這兒調查發現一名被困的研究員，他希望莉娜能阻止美奧娜博士(DR.ヴィオラ)。

到沙拉古：在魔道士協會門前，莉娜決定獨自進入查看，加奧黎、阿米莉亞與積加斯在當晚的宿屋會合，進入魔道士協會的莉娜見評議長已等候多時，便前去詢問有何事，原來她是想邀請莉娜到其地下研究室去，豈料到在地下研究室中有毒氣噴出，令莉娜進入昏迷狀態，這是一位研究員前來，在當晚阿米莉亞等人由於等不到莉娜回來，於是眾自己在餐館食晚飯。

註：在被石阻塞的通道中，若莉娜選擇到達爾尼(タイレル)，故事就會向第三章的SCENARIO 1進發，若是選擇到沙拉古(サイラーグ)，故事則會向第三章的SCENARIO 2進發。敬請留意！！

第二章 疑心！！幕後黑手是誰！？

達爾尼城市

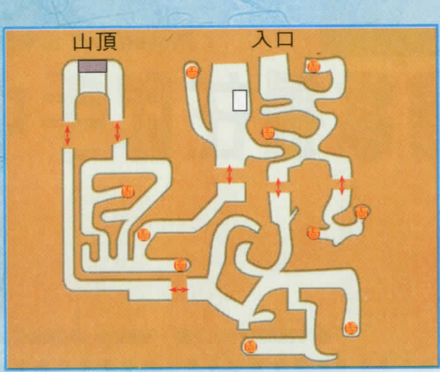
莉娜離開魔道士協會，經過原被石阻塞的通道來到達爾尼城市，眾人先在宿屋休息，在翌日早上，阿米莉亞離開房間後，從老闆的口中得知積加斯所尋求的魔道書將會在博覽會會場展出，於是便獨自離去，莉娜見積加斯與阿米莉亞都不在，在這時從宿屋老闆的口中得知阿米莉亞到博覽會會場，莉娜便連同加奧黎到街上找尋二人。

在博覽會會場上遇上積加斯，據他說阿米莉亞在這兒遊玩一下，遲些才回來，莉娜見阿米莉亞四處遊玩，便決定在這兒玩一下，積加斯沒她們的辦法，獨自返回宿屋。二人在街上四處逛，這兒有不少攤位，當二人進入馬戲團的帳篷時看見阿米莉亞，她希望二人能協助當馬，這全因馬戲團裏人手不足，莉娜見她的眼睛閃耀着光茫只好答應，怎料到…事後團長回禮給莉娜，二人離開後在會場附近遇上娜嘉，她正在欺騙阿婆的食物，莉娜見她這麼不濟，便用魔法攻擊她，娜嘉乘機問她借錢，事後娜嘉為了還債而要與莉娜一同到酒場找工作做，酒場老闆希望莉娜到東面山上的達巴沙(ダバサ)婆婆取藥(惚れ薬)，於是一行人離開這兒，向東方的達巴沙山進發。

達巴沙山

向達爾尼城市東行，便可到達巴沙山，這座山的地形複雜，不小心的話很容易會迷路，不久終於來到山頂的一間小屋，進入後找達巴沙婆婆，她便將「戀人藥」交給莉娜，另外再將「豐胸劑」送給莉娜，「好感度上升藥」送給娜嘉，「聰明藥」送給加奧黎，不過使用這些藥時必須要注意一點，這些藥不能被太陽光照到，眾人帶藥下山，怎料通上不知自量的盜賊，將他們擊倒後其藥不小心被太陽光照到，她們只好返回山上找達巴沙婆婆，可是當眾人回到山上時，婆婆已出外旅行，她們因不能分別藥的效能只好將藥喝掉然後回達爾尼，就是這樣將「豐胸劑」娜嘉喝掉，加奧黎亦喝了「好感度上升藥」…在混亂之後三人回到達爾尼的酒場，酒場老闆再次委託三人，將「戀人藥」送到別莊去，三人便依照指示到西方的別莊。





達巴沙山地圖

遊戲流程

瑪莉湖之村 → 達爾尼城市 → 會場地區 → 達巴沙山 → 達爾尼城市 → 別莊 → 達爾尼城市 → 博覽會會場內部

別莊 & 博覽會會場內部



經過一段草原來到別莊的三人，將藥交給屋內的人後娜嘉在屋旁偷看，結果發現屋內的女子有古怪，於是進入屋內查看，發覺他們原來是吸血鬼，戰鬥亦立即展開，戰勝之後娜嘉將金錢還給莉娜，然後獨自離去，莉娜與加奧黎見完成工作便返回達爾尼城的宿屋，打算與積加斯會合，雖然阿米莉亞到現在仍未回來，但眾人都相信不久會回來跟大隊會合，於是積加斯提出到博覽會會場看前夜祭，莉娜見沒有事幹便一同前行，由於要進入會場必須有信徒的服裝，所以莉娜向會場左邊的信徒取，豈料到在會場內見到阿米莉亞在古怪的裝置內，當莉娜在會場內四處詢問後前夜祭就開始(詢問左邊第三行的信徒)，理學真教的美奧娜博士亦在此出場，原來她就是當時假扮評議長的人，她正準備公開她的實驗，莉娜等人立即上前阻止，雖然她派出其手下石巨人作攻擊，但是卻難不到莉娜，正當她無濟於事的時候，古城的神秘女子出現，美奧娜博士命她對付莉娜，不過她並沒有作出任何攻擊，相反她協助莉娜救出阿米莉亞。




第三章 仰天！！理學真教之謎！？(SCENARIO 2)

瑪莉湖之村

翌日早上，加奧黎見莉娜仍未回來非常之擔心，剛剛在街上收集完情報的積加斯回來，他在街上發現受了重傷的莉娜，現在她捷古姆城市的宿屋休息，一行人便決定到捷古姆城市找莉娜，可是在宿屋2F卻不見莉娜的踪影，一位住客將莉娜的頭髮和紙條交給加奧黎，而紙上寫着莉娜被帶到死靈山的山頂，加奧黎立即獨自前往死靈山去，餘下的積加斯和阿米莉亞亦向死靈山進發。







遊戲流程

瑪莉湖之村 → 捷古姆城市 → 死靈山 → 吊橋 → 死靈山內部 → 死靈山基地



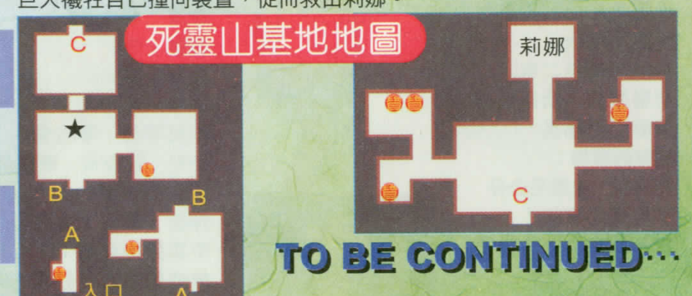
死靈山

二人向東北前進便到達死靈山，途中在吊橋的前看見加奧黎，他被魔物打至樹上，二人將他救回後一同前進，可是前方的吊橋令阿米莉亞感到不安，但對於加奧黎來說是絕對不用理會(選：ガウリイの意見に乗る)，當三人行到吊橋的中央時立即斷開兩邊…三人跌進山中的河流裏，後來他們回到岸上發現附近有個地下洞穴，於是決定進入查看，好不容易他們終於來到山頂上的研究所，這兒有各式各樣的機器，而且更看見不動的石巨人，在地圖的★處見有不尋常的公仔，將它打倒後便可取得動力水晶(動力クリスタル)，然後將動力水晶放在石巨人身上便可令它運作，只要帶它到隱藏通道入口前(即顏色不同的牆壁)，就能將牆壁破壞，當進入研究所最內部時，發現頭髮顏色轉白的莉娜在裝置內，這令加奧黎極為緊張，幕後的主腦美奧娜博士終於出場，原來就是她令莉娜變成這樣，不用多說立即與其手下戰鬥，美奧娜博士見自己的手下戰敗後古城的神秘女子突然出現，美奧娜博士命她對付加奧黎，不過她並沒有作出任何攻擊，相反她協助加奧黎，美奧娜博士見計劃失敗就連同手下一起逃去，之後石巨人犧牲自己撞向裝置，從而救出莉娜。









TO BE CONTINUED…

製造商：MEDIA WORKS 發售日：發售中
價格：5800日圓 記憶：1 BLOCK
SLG/MEM

Present by：山寺良牙



學園祭的成敗將會掌握在你手中
星之丘學園物語～學園祭

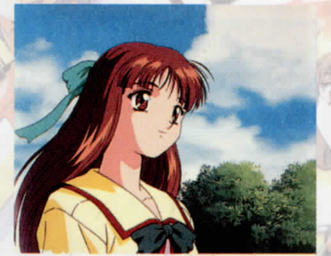
前言

本誌曾於#79及#80期中介紹過，今期本人會為此遊戲作比較詳細的介紹及攻略技巧。




故事

在很久很久以後(2010年)，主角由於某原因轉校至「星の丘学園」，並且入讀高中二年A班，該校原是女校，在數年前才開始變成男女校，於是該校的女生數字便較男生為多。另外，該校適逢在舉一個月後舉行「學園祭」，而主角又不能立刻加入任何學會，於是主角便變成有特別的權力，就是可以自由地到不同的學會進行協助，以便各學會能順利完成學園祭的工作，之後主角在「星の丘学園」的生活便由此開始。

遊戲目的



遊戲目的當然就是在一個月內令各學會能完成工作，以便順利地在學園祭中出場；另外就是從平日的會面及協助學會時，增加女孩的好感(指心儀的女孩)，最後令各學會能在學園祭中成功，接下在「後夜祭」的時間，向心儀的女孩表白；或者由女孩向主角表白，二人再開始以後的交往。

遊戲特色



本遊戲的特色，就是擺脫了以往戀愛遊戲中「約會」的規範，遊戲中要提昇女孩好感度，基本上是平日主角有否遇到她及遇到她時所選的對白或反應而定，另外是否到該女孩所屬的學會協助、在協助時所選的工作、會否提供道具協助也是一個關鍵。

此外，以往以遇到方式來增加女孩好感度的遊戲，通常是不讓玩者知道女孩的所在地方及位置；但本作則會完全地顯示女孩的所在位置及地點，不會令玩者「盲衝衝」的地去找女孩。

出場人物介紹（詳細篇？）

ゆきやなぎ
雪柳なずな——
YUKIYANAGI NAZUNA
「CV：永野愛」

出生日期：1993年10月23日
身高：161cm
血型：A
體重：47kg
學級：高中二年
所屬學會：新體操部
職銜：副部長
喜歡的事物：
新體操、收集毛公仔
不喜歡的事物：
有六隻腳以上的物體



みずさわしょうこ
水沢翔子——
MIZUSAWA SHOUKO
「CV：萩森侚子」

出生日期：1993年5月3日
身高：160cm
血型：O
體重：48kg
學級：高中二年
所屬學會：學生會
職銜：副會長、學園祭營運委員
喜歡的事物：
飛標、棋藝、台球
不喜歡的事物：
無條理的人、打雷



あきつきいぶき
秋月伊吹——
AKITSUKI IBUKI
「CV：折笠愛」

出生日期：1993年8月12日
身高：170cm
血型：B
體重：54kg
學級：高中二年
所屬學會：網球學會
職銜：部長
喜歡的事物：
網球、緩步跑、烹飪
不喜歡的事物：雨、蛇



はなびししずか
花菱靜香——
HANABISHI SHIZUKA
「CV：前田愛」
出生日期：1994年6月20日
身高：154cm
血型：A
體重：45kg
學級：高中一年
所屬學會：科學學會
職銜：會員
喜歡的事物：看書、打氣(應援)、做零食
不喜歡的事物：台風、粗魯的人、普通的烹飪



なとり
名取エリカ——
NATORI ERIKA
「CV：根谷美智子」
出生日期：1994年7月7日
身高：156cm
血型：B
體重：50kg
學級：高中一年
所屬學會：媒體學會
職銜：副部長
喜歡的事物：看足球比賽、電腦、數學
不喜歡的事物：日語





ひゅうがてるみ
日向照美——
HYUGA TERUMI
「CV：大野まりな」
出生日期：1993年1月28日
身高：145cm
血型：A
體重：39kg
學級：高中三年
所屬學會：戲劇學會
職銜：會長
喜歡的事物：零食、開心的事
不喜歡的事物：各人的氣分或心情不太好



ふじのさおり
藤野沙織——
FUJINO SAORI
「CV：前田このみ」
出生日期：1992年11月13日
身高：163cm
血型：B
體重：49kg
學級：高中三年
所屬學會：美術學會
職銜：會長
喜歡的事物：繪畫、森林浴
不喜歡的事物：納豆



うちだまこ
內田真子——
UCHIDA MAKO
「CV：橘ひかり」
出生日期：1994年2月25日
身高：159cm
血型：O
體重：48kg
學級：高中二年
喜歡的事物：購物、家頭細務



ふゆうひとみ
芙蓉瞳——
FUYOU HITOMI
「CV：滿仲由紀子」
出生日期：12月24日
血型：A
學級：高中二年
解說：謎一般的女孩，傳聞經常在天台乘涼。



かたくり
片栗かすみ——
KATAKURI KASUMI
「CV：西川宏美」
出生日期：1994年9月4日
血型：AB
所屬學會：音樂學會
職銜：幽靈會員



さくらいようこ
櫻井陽子——
SAKURAI YOUKO
「CV：木村ひろみ」
出生日期：1993年8月3日
身高：157cm
血型：A
體重：50kg
學級：高中二年
所屬學會：科學學會
職銜：會長
喜歡的事物：研究開發、實驗
不喜歡的事物：不能用科學去理解的事

なるみるい
鳴海泪——
NARUMI RUI
「CV：藤巻恵理子」
出生日期：1993年5月14日
身高：157cm
血型：B
體重：43kg
學級：高中二年
所屬學會：音樂學會
職銜：副會長
喜歡的事物：發呆、鋼琴
不喜歡的事物：展開太快的交談

しんどうあい
進藤愛——
SHINDOU AI
「CV：米本千珠」
出生日期：1993年4月8日
身高：160cm
血型：O
體重：46kg
學級：高中二年
所屬學會：美術學會
職銜：副會長
喜歡的事物：所有玩的事物、電話、畫
不喜歡的事物：努力、根性、規則

こいずみれいこ
小泉玲子——
KOIZUMI REIKO
「CV：吉田愛理」
出生日期：1992年4月22日
身高：172cm
血型：O
體重：53kg
學級：高中三年
所屬學會：戲劇學會
職銜：副會長
喜歡的事物：戲劇鑑賞、戲劇、演技指導
不喜歡的事物：自己的身高

やまだみさこ
山田美沙子——
YAMADA MISAKO
「CV：木村ひろみ」
出生日期：1991年8月18日
身高：160cm
血型：O
體重：51kg
學級：胡桃野大學一年
所屬學會：高中部購買店
喜歡的事物：購物、兼職
不喜歡的事物：喜歡懶的人、扯高氣揚的人

しらかわよめな
白河嫁菜——
SHIRAKAWA YOMENA
「CV：吉田愛理」
出生日期：1985年3月17日
身高：167cm
血型：B
體重：50kg
所屬：高中英語教師
職銜：高中二年A班班主任
喜歡的事物：英語、小布袋、打波子
不喜歡的事物：所有家務

はしもとなおき
橋本直樹——
HASHIMOTO NAOKI
「CV：野島健兒」
出生日期：1993年7月16日
身高：175cm
血型：B
體重：66kg
學級：高中二年
所屬學會：媒體學會
職銜：會長
喜歡的事物：寫程式、惡作劇、與女孩交談
不喜歡的事物：水沢翔子

あやのこうじあらた
綾小路新——
AYANOKOUJI ARATA
「CV：米本千珠」
出生日期：1994年3月26日
身高：176cm
血型：AB
體重：57kg
學級：高中二年
喜歡的事物：交談、下午茶



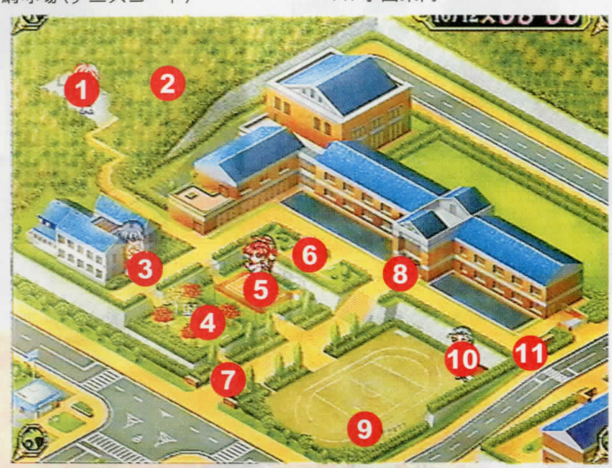


攻略要點——向學園祭舉行成功及獲得女孩歡心的道路進發

學園地圖

校舍外

1. 星之丘公園(星の丘公園)
2. 秘密山丘(秘密の丘)
3. 宿舍前
4. 紅葉公園
5. 網球場(テニスコート)
6. 校舍前公園(フロントガーデン)
7. 正門
8. 校舍正門(校舎へ)
9. 鋼架前(鉄棒前)
10. 體育用品倉庫前(体育倉庫前)
11. 學園東門



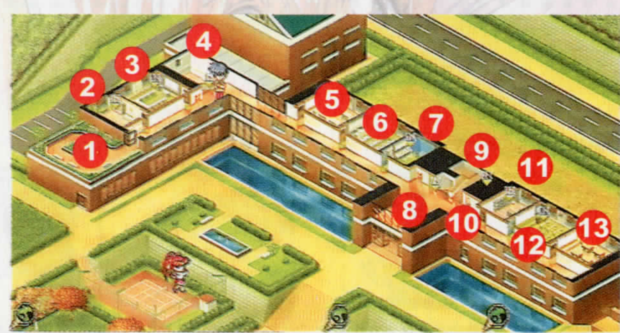
校舍內1F

1. 往食堂(食堂へ)
2. 教員室(職員室)
3. 醫務室(保健室)
4. 往2F(2Fへ)
5. 體育館(体育館)
6. 圖書室
7. 1年A班課室「即戲劇學會陣地」
8. 學生會室(生徒会室)
9. 往外面(外へ)
10. 往2F(2Fへ)
11. 女洗手間(女子トイレ)
12. 校長室
13. 2年A班課室「即網球學會陣地」
14. 3年A班課室「即新體操部陣地」



校舍內2F

1. 庭園(テラス)
2. 小賣部(購買部)
3. 大會議室
4. 往1F(1Fへ)
5. 理科室「即科學學會陣地」
6. 媒體室(メディアルーム)「即媒體學會陣地」
7. 廣播室(放送スタジオ)
8. 往1F(1Fへ)
9. 往天台(屋上)
10. 女洗手間(女子トイレ)
11. 資料室
12. 音樂室「即音樂學會陣地」
13. 美術室「即美術學會陣地」



>>註：由外面移動到校舍、移動至校舍外面、移動到食堂內、由食堂移動到外面、1F到2F、2F到1F，這數個移動是不會費時間的。

時間的流逝——一天基本流程

每一天，主角行動的時間是由8：00至22：00，當中亦有固定的時間表，現列出時間關係。

平日（週一至週五）

8：00→起床及上學
8：00－8：20→在學園內各處自由移動(可移動4次)
8：20－12：20→上課(期間有問題隨機性地出現)
13：00－13：20→中午自由時間(可移動4次)
13：20－15：30→上課
15：30－15：40→自由時間(可移動2次)
15：40－16：40→學園祭準備工作時段1(當然亦可不去)
16：40－16：50→自由時間(可移動2次)
16：50－17：50→學園祭準備工作時段2(當然亦可不去)
18：00→下課(可能有女孩要求一同回去)
22：00→查看資料、設定及SAVE等。

11月2日學園祭前夕附加工作時間

18：00－19：00→學園祭準備工作時段3(當然亦可不去)
19：00－19：10→自由時間(可移動2次)
19：10－20：10→學園祭準備工作時段4(當然亦可不去)



平日基本上以學習為主，只有在8：00－8：20、13：00－13：20、15：30－18：00這些時間可以自由移動，而移我動到每一地方，無論是否遇到人均會用去「5分鐘」，不過外面移動到校舍(或相反)、移動到／離開食堂、兩層之間(到天台外)的移動是不費時間。

至於15：40－16：40及16：50－17：50這兩個學園祭準備工作時段，玩者是可選擇去或不去，不過如果遲少許才到學會協助的話，對其工作效率可是會有少許影響。



當完成學園祭準備工作第二時段後(17：50)，好感度較高的女孩可能會要求與主角一同回去，玩者當然是有權選擇願意與否，之後便會回到宿舍進行22：00的項目。

最後不得不提的，有時移動至一些沒人的課室或地方時，可能隨時會拾到一些有用的物品。

週日



第一個週末前，若玩者認識「山田美沙子」的話，她便會介紹玩者到校舍前的便利店做兼職，願意與否又是看玩者決定，願意的話便會依以下時間進行。

9：00－21：00→兼職
21：00－21：05→繞繞路(選繞路的話)

在兼職時間內，玩者有三個機會選(做)四類不同的工作，他門亦有不同的效果，分別是：

1. 收銀(レジ打ち)→理科能力上昇
2. 寫價格牌或標語(文章作成)→文系能力上昇
3. 打掃地方(掃除)→體力上昇
4. 整理貨品(商品整理)→藝術能力上昇

之後玩者在兼職過後選繞路的話，便可在校舍以外的地方移動一次，至於是否遇到別的女孩，或是得到物品，就得看玩者的運氣了！

學園祭當日

10：00－17：00→學園祭
18：00－19：30→後夜祭

在學園祭時，玩者可自由移動，不過有些學會是利用食品來吸引顧客的，所以玩者該儲些銀兩，待當日也有機會使用。

天氣的少女們



別人經常說「女性的心就像天空般變化萬千」，這句話在此遊戲可能會成立，因為此遊戲用來女孩的好感度就是用天氣來表示。

好感度比較高及很高的就用太陽來表示；開始轉差及差的就用一朵雲及黑雲表示。當女孩的好感度變成黑雲時便要注意，因為這是她討厭玩者及開始散播謠言的警號，如果不處理的話，與她有關係的數個女孩的好感度便會因謠言下降，雖然不至於所有人都下降，但「手尾」也頗長。









人物關係表——謠言傳播關係表

受影響者＼傳播者	雪柳なずな	水沢翔子	秋月伊吹	花菱靜香	名取エリカ	日向照美	藤野沙織	內田真子	櫻井陽子	鳴海泪	進藤愛	小泉玲子	山田美沙子	白河嫁菜	橋本直樹	綾小路新
雪柳なずな	□	○	×	×	×	×	×	○	×	○	○	×	○	○	×	×
水沢翔子	○	□	×	○	×	○	×	○	×	×	○	×	×	×	○	×
秋月伊吹	○	○	□	×	×	×	×	○	×	×	×	×	○	×	×	○
花菱靜香	×	×	○	□	○	×	○	×	○	○	×	×	×	×	×	×
名取エリカ	○	×	○	○	□	×	×	×	×	×	×	×	×	○	○	×
日向照美	×	○	○	○	○	□	○	×	×	○	×	○	○	○	×	×
藤野沙織	×	○	×	×	×	○	□	×	×	×	○	○	×	×	×	×
內田真子	○	○	×	×	×	×	×	□	○	×	×	×	×	○	×	×
櫻井陽子	×	○	×	○	×	×	×	×	□	×	×	×	×	×	○	○
鳴海泪	×	○	×	○	×	×	×	×	○	□	×	×	×	×	×	○
進藤愛	○	○	×	○	○	○	○	○	×	○	□	○	○	○	○	○
小泉玲子	×	○	×	○	○	○	○	×	×	×	×	□	×	×	×	×
山田美沙子	×	×	×	×	×	×	○	×	×	○	×	○	□	○	×	×
白河嫁菜	○	○	○	○	×	×	×	○	○	○	○	○	○	□	○	○
片栗かすみ	×	×	×	×	×	×	×	×	×	○	×	×	×	○	×	×
橋本直樹	×	○	×	×	○	○	×	×	×	×	○	×	×	×	□	○
綾小路新	×	○	○	×	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	□
芙蓉瞳	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
內海かりん	×	×	○	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×

表釋：○——有關係、×——無關係、□——不可能

交談（回應）的重要性

正如上文所說，遊戲其中一個增加好感度的方法就是找「遇」女孩交談，在交談中有時會出現戀愛遊戲少不了的常規——回應對白選擇，這些選擇通常是三選一或二選一，既然玩者是主動去找她交談的話，便要想清楚回應的方式，不要魯莽的去亂選，否則很容易便會傷了她的心。

另外如果玩者去某個學會協助，而該學會同時有兩位女孩存在的話，二個人的好感度均會一起上昇，不單是女孩就算是男孩也會出現這樣的情況（當然不是愛情而是友情）。

SPECIAL HINT：增加「白河嫁菜」好感度不單在於日常的交談，連上課時玩者所答對題目與否也會有影響。





學園祭的成功與物資關係





每個不同的學會均需使用不同的物資，物資的利用、使用或分配就是本遊戲其中一個要重要的地方，因為將物資交給學會後，其工作效率是會提昇，效率提昇的話，自然其完成度達到100%的目標亦會越快；不過遊戲中並不是單單令學會達到完成度100%，到100%後，其完成度亦可再度上升，至於這個完成度除了與學園祭的成敗有關外，亦與另一事有關的，請繼續看下去。

GOODEND 的關係



一般的戀愛遊戲，達成GOODEND的條件通常是以女孩的好感度作準；不過此遊戲除了好感度有關外，女孩所屬學會在學園祭的完成度也是息息相關的，遊戲中有四個基本達成GOODEND的條件，分別是：

1.女孩好感度——戀愛遊戲GOODEND基本原則，有關女孩好感的看法可看回上文「天氣的少女們」。

2.學會完成度——這個學會在學園祭準備的完成度，是會直接影響到該學會能否在學園祭評審中勝出，如果心儀女孩所屬學會不能在評審中勝出的話，就算女孩有高高的好感度，也不能與她一起，取得美滿的結果（BAD-END）。

3.學園祭評審——正如上文所說「若女孩所屬學會不能在評審中勝出，就算有高好感度，也不能取得美滿的結果」所以在準備學園祭工作時，玩者便得先決定好目標，之後便多到目標女孩所屬的學會協助，這樣便可令該學會的完成度比其他學會快完成及更高，要取得評審冠軍便容易多了。

4.正確的地點——這點必須留意，在學園祭當日，玩者是可以在校園內自由移動，有時在某些地方會遇到女孩，當她說出用黃字特別提示的地點時便得留意，因為這個地點就是女孩等待主角的地點，玩者去的話，便可找到她並是否進入「告白」的一幕（GOOD-END）。

※註：「白河嫁菜」的GOOD-END條件可不用理會第2、3點，反而重要的就是後夜祭後找到她並說出不太恰當的說話。

SPECIAL EVENT 精選集













製造商：角川書店/ ESP
發售日：9月3日 價格：6800日圓
SRPG/MEM

TEXT：臨時暫代魔法使 · 福田

SLAYERS ROYAL 2

スレイヤーズろいやる2

上回提要

莉娜在冒險途中重遇精靈拉古，及後與積加斯和阿米莉亞會合取得另外兩枚寶珠，隱藏在事件背後的秘密逐漸浮現起來…

雷蘭度南部

返回雷蘭度城補充物質及休息過後，莉娜等人便沿着中央街道南面往雷蘭度的南部，在森林加奧黎說望見塔的所在，結果從其帶領下眾人抵達最後一座塔，正當莉娜欲進塔時阿蓮亞出現並堅持無論如何也要阻止她們入內，戰鬥於是馬上展開(BATTLE 30)，戰勝後莉娜便可和同伴入塔。在塔內駐守着的依然是守護者(BATTLE 31)，結構方面則和以往相同不斷向上行就能到達塔頂，順利獲取最後一枚寶珠返回地面時發現並沒有產生甚麼變化，為要知道箇中秘密莉娜於是決定到多魯哈特的魔道士協會展開調查。



BATTLE 30

因為隊友眾多故此要取勝並不困難，攻擊力較高的加奧黎和積加斯應擔任先頭部隊快速殺敵，唯一要注意的是阿蓮亞之強勁魔法。



BATTLE 31

雖然敵人均為以量取勝的守護者，可是仍不能隨便掉以輕心，尤其要留意部分攻擊較一般的強，應先集中火力解決它們。



中央街道南面

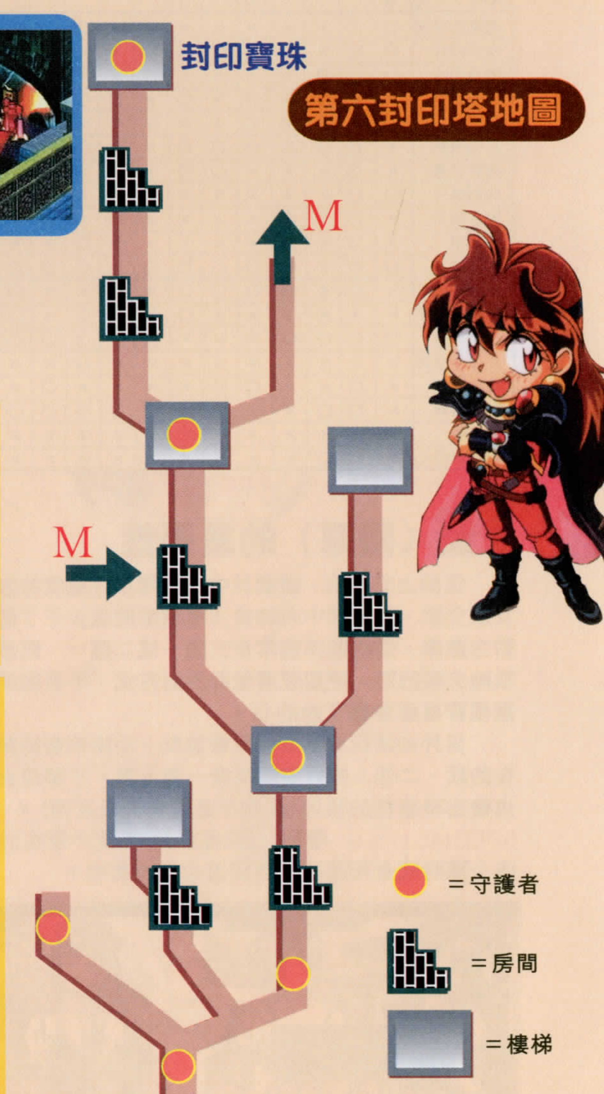
離開塔後，眾人在中央街道的南面遇到絲維亞，於是便到附近宿屋傾談有關雙方得到的情報。原來在250年前魔道士比拿斯=古勒哈薩因反亂罪而被雷蘭度王國剝奪貴族的稱號，可是卻不知道與現在有沒有關係，此外絲維亞亦懂得閱讀骷髏書本內的單字，得知書內顯示的地點是位於雷蘭度城西北方，莉娜於是提議到那裏一看，同時絲維亞亦加入隊伍。補充一點，就是在初次和絲維亞見面時如果選擇了「向她說明清楚」，並且選擇「不把骷髏書本交給洛比魯」，那才會發生上述事件，否則絲維亞是不會加入的。

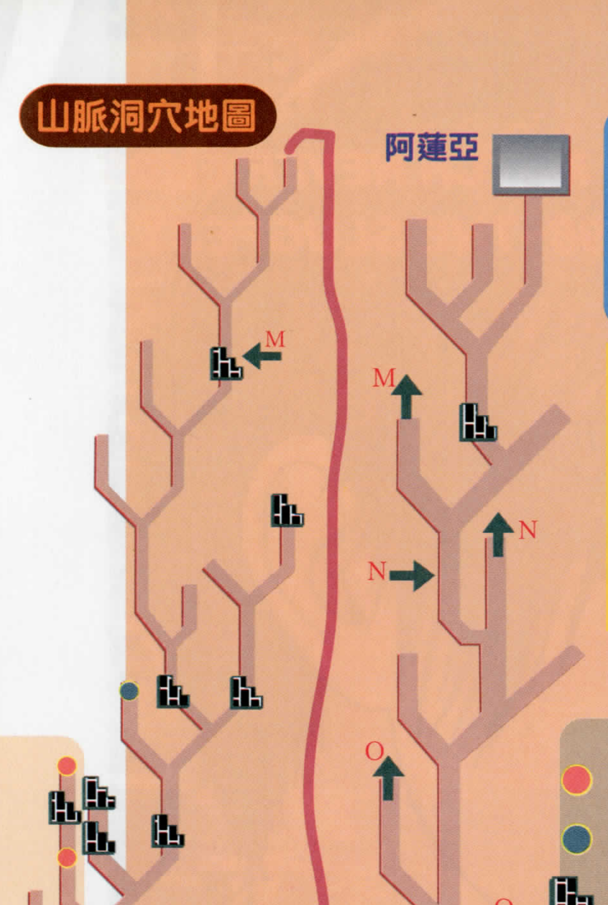
山脈南部



由中央街道南面經雷蘭度城前往中央街道的西面，再進入山脈南部就能夠發現絲維亞指出書內提及的地點，到宿屋休息回復過後便可進入此山脈洞穴。在這個岩石高聳的山洞裏，除了守護者外亦有一些半魚人等待着眾人(BATTLE 32)，只要依照地圖來行不一會便能通往洞穴的最深處，莉娜果然發現阿蓮亞在房間內，查問下得知原來被封印在塔內的並非魔道士比拿斯=古勒哈薩，而是阿蓮亞=古勒哈薩，眼前的阿蓮亞正是其僕人。當向她詳細問及有關被封印的事時，她解釋整個國家內包圍着中央利吉尼亞湖的六座塔是形成了一個六芒星封印，可是卻不知道封印在湖裏的到底是甚麼，說畢她的身體漸轉透明慢慢消失在眾人面前。為了對真相有更深入的了解，莉娜決定先返回雷蘭度城從長計議。







BATTLE 32



基本上應付守護者的方法是和以往相同的，在此要特別強調和半魚人的戰鬥，雖然它們很弱但大多都帶有提升能力的寶石，要趁機盡量強化隊伍的能力啊。



雷蘭度城

回到雷蘭度城，莉娜等人先往南街宿屋商量往後的行動，雖然六芒星封印蘊含着極強魔力足以摧毀封印內所有地方，可是在全部六座塔內卻找不到有生物的縱影，因此要封印的到底是甚麼目前仍是一個謎，此外有甚麼值得阿蓮亞要分為六份來守護的也不清楚，唯一可做的便是到多魯哈特的魔道士協會去看看有甚麼情報。在多魯哈特的魔道士協會，古尼古表示洛比魯因急事出了國，並代他告訴莉娜有關尋找寶珠之委托已被中止，結果給她兩萬枚金幣作為酬勞。雖然現時已沒有工作需要辦，不過既然仍未清楚利吉尼亞湖內的謎，莉娜於是到那裏去看過究竟。

= 半魚人

= 守護者

= 房間

= 樓梯

利吉尼亞湖的最終決戰

從多魯哈特北部進入雷蘭度中央部，很快便能看到完成沒有魚類生長的利吉尼亞湖，為找尋入口的位置莉娜等人於是兵分二路。就在分頭行動之際娜嘉再次出現前來追債（BATTLE 33），擊倒她後莉娜便和積加斯之隊伍合流進入洞內，和封印塔不同洞內阻撓着莉娜的敵人均是TROLL（BATTLE 34），若路線選擇正確的話可避免不少無謂戰鬥。只要不斷向前行就能通往迷宮的盡頭，最後頭目的身分不消多說各位應也能夠猜出來，原來他正是比拿斯＝古勒哈薩的後人，為了替250年前的先祖報仇於是決定破壞六芒星封印，為正義而戰的莉娜當然不會容許他這樣做（FINAL BATTLE），結局如何還是留待各位慢慢觀賞好了。



BATTLE 33



以目前的能力來說，娜嘉三人組已非勁敵，單用加奧黎已能輕易解決她們，當然別要讓較弱的絲維亞去冒險殺敵。

BATTLE 34

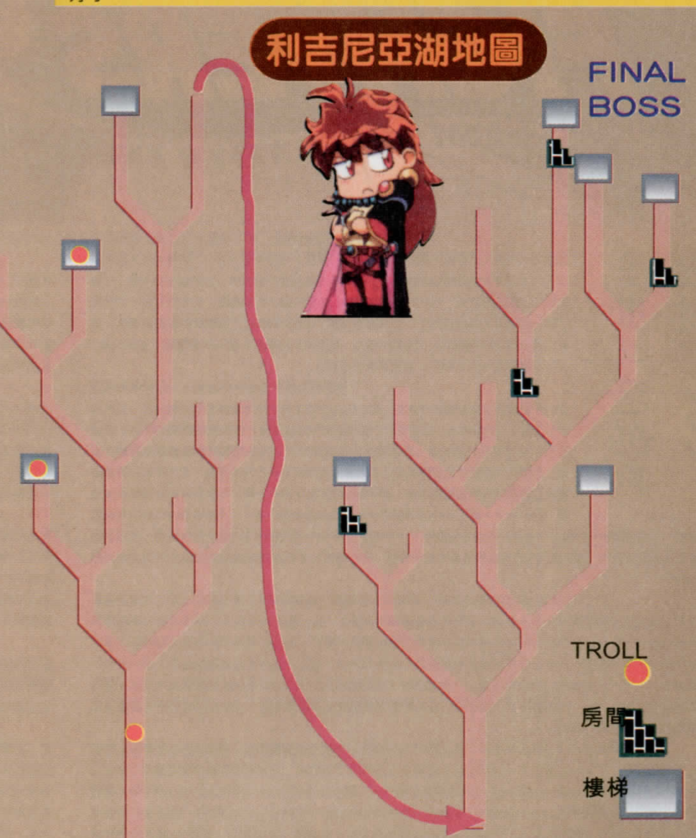


縱使TROLL的實力比守護者稍強，若要順利取勝只需留意四散在畫面上的石柱，皆因這些石柱是會阻擋着大部份魔法之移動軌跡的。

FINAL BATTLE



最後頭目的實力相當強橫，一般的魔法或攻擊都無法命中，最好依靠準繩度較高的加奧黎或莉娜來對付它，若有提升能力用的道具便應在戰鬥前全部交給加奧黎使用。



AD

製造商：SNK　基板：MVS
推出日期：已推出　容量：683M
AD/NEO GEO/FIG/2P

文：天草四郎 時貞

THE KING OF FIGHTERS'98~DREAM MATCH NEVER ENDS（海外版：THE KING OF FIGHTERS'98~THE SLUGFEST）



全部角色的對戰技巧>>>

草薙 京(KYO KUSANAGI)：這一個實力平均的角色，除了攻擊力高之外，在招式方面都十分好用，尤其是在荒咬>九傷及毒咬>罪詠，在對手擋了第一下時慢一點才使用第二下，對手往往會因為想反擊中招；獨樂屠在對手擋了你的後，大多會立即反擊，不過立於你的收招時間快，所以立即用鵺摘作反擊是一個不錯的選擇；在空中方面，利用判定極大的奈落落來制御對手，在偶爾間用蹲下B來作突襲給對手重擊是致勝的要缺，可以的話，應多使用蹲下B>近距離站立C，這就可以給對手一個更大的傷害；至於跳起C是可以輕易擊中對手背部，絕對要多加使用。

二階堂 紅丸(BENIMARU NIKAIDO)：雖然紅丸似乎在今作中比起上一集來說較為遜色，不過筆者應為相差並不太遠；FLYING DRILL的收招時間雖然較上集為長，但在落地時用蹲下D的確有着一定的效用；雷韌拳雖然出招較慢，但對手擋着時用蹲下B>輕雷韌拳作為判對手能源的話，比起真空片手駒更可行，因為這就不會那麼容易被對手反擊；真空片手駒雖然出招時間慢了而且對手擋後紅丸不會向後彈開，但大家可以倚靠出招後的無敵時間作遠距離對空；蹲下B出招及收招都十分快，大家要在近身戰時多加使用，對手中了，便CANCEL令對手十分易暈的居合蹴，擋了，可以立即前DASH用紅丸投或輕雷韌拳；空中雷韌拳可以對付一些愛用對空技的對手，十分有效；蹲下A>近距離站立D並不是太實用，但成功率高的話當然要找機會使用啦；至於跳起D是可以輕易擊中對手背部，在一擊得手後記得用重通常技CANCEL威力較大的ELECTRIGER。

大門 五郎(GORO DAIMON)：攻擊力及防禦力極佳的他，的確是十分強橫；遠距離站立B是下段技，可以有效封着對手的地上攻擊；若先讀到對手想跳過來，便可立即轉用遠距離站立D封位；頭上拂的判定極大，用作對空的確絕對安全，就算與對手相殺，亦可以立即用超受身再用攻擊力極高的輕地雷震作追打，若在對空時COUNTER到對手，更可以在CANCEL超受身後再多用一次頭上拂作增加對手的傷害；對手DOWN了的話，記得要用切株返追打；超大外刈在MAX狀態時會威力大增，利用無敵時間用作對空亦十分有價值；近距離站立D>頭上拂>天地返或地獄極樂落是一招可靠而且威力極佳的連續技，在一有機會時要立刻使用；若對手使用遠距離飛行道具攻擊，大家可以選擇用玉潰擊潰或用輕地雷震作相殺，絕對有「着數」。

TERRY BOGARD：他是被眾多朋友認為餓狼隊中實力最平均的角色；先說說他的通常技，跳起D的攻擊範圍及判定都十分大，而且除了可以作空中攻擊之外，大家亦可以嘗試在一起跳時立即使出，這就可以當作中段技使用；BACK KNUCKLE合計2 HITS的攻擊力與RISING UPPER的攻擊力差不多，對手若中了BACK KNUCKLE 2 HITS後，後退的距離會更遠，所以大家應該多以RISING UPPER為主，然後再CANCEL POWER CHARGE，因為在POWER CHARGE後可以接駁重POWER DUNK，不論對手是否近版邊都可以，有機會一定要使出；蹲下B>蹲下A>HIGH ANGLE GEYSER這一招是可以較容易擊中對手，這可說是TERRY的主要連續技，大家當然可以使用蹲下B>蹲下A>RISING UPPER>HIGH ANGLE GEYSER這一招更強的連續技啦！

ANDY BOGARD：以速度見稱的ANDY，於今作中的表現的確十分好；中段技上顎的出招時間快了，可以較容易「陰」到對手；新特殊技上面除了可以作對空用外，還可以在連續技中大派用場，不論是蹲下B×2或擊壁背水掌>上面，都可以給對手更大傷害；至於當用上面在空中中擊中了對手後，大家可以用多種方法來追打，尤其以空中超重擊最可信賴；斬影拳可以作突擊之用，若對手擋了，記得立即使出我彈幸來迫開對手；空破彈對地對空皆非常有效，就算對手擋了亦難以反擊；對手擋了你的蹲下B時，大家可以立即前DASH用擊壁背水掌，來給對手一個突襲；幻影不知火可以在跳到對手背後時使出，來攻擊對手背部，若對手擋了，大家記得用幻影不知火．下顎來迫開對手。

東丈(JOE HIGASHI)：雖然東丈在今作中比起上集稍為遜色，不過依然是可以倚靠數招判定極大的必殺技來制敵；LOW KICK是配合連續技中的好幫手，可以給對手更大的傷害，下段技SLIDING可以在一定的距離給對手一個突襲；HURRICAN UPPER的判定雖然弱了，不過只要用得適當，還是可以封着對手的攻勢；TIGER KICK的無敵時間長了，用作對空亦算有效；黃金之踵可以作較大範圍的封位，若對手在空中中招，絕對要記得追打，尤其以SLASH KICK是為首選；當用蹲下B>蹲下A擊中對手後，可以立即CANCEL SCREW UPPER或爆裂HURRICAN TIGER踵等超必殺技重創對手。

坂崎 獠(RYO SAKAZAKI)：於今作中實力只屬一般的他，要注意的事項是懂得如何用各種招式在一定距離封位，尤其是虎煌拳、猛虎雷神剛及輕飛燕疾風腳；猛虎雷神剛在擊中對手後CANCEL虎砲在今作中比較穩定，絕對值得信賴；蹲下B>蹲下A>天地霸王拳這一招由於威力較低，所以大家還是用苦練蹲下B>蹲下C>龍虎亂舞比較好；若對手擋了你的蹲下B，大家可以前DASH使用極限流連舞拳作突襲，得手後使用空中超重擊追打會較好；MAX版天地霸王拳的威力雖然依然低，不過由於對手被擊中後會立即暈倒，所以依然有一定的實用價值；至於跳起D是可以輕易擊中對手背部，絕對要多加使用。

ROBERT GARCIA：由於ROBERT在今集的改變極大，所以在使用時要多加注意；蹲下D、龍擊拳及飛燕旋風腳都是封位用的招式；當對手跳過來的話，用龍斬翔對空比龍牙更佳；若對手擋了你的蹲下B，大家可以前DASH使用極限流連舞腳作突襲，得手後可以使用龍翻蹴>龍牙作空中追打；在屢攻不入的情況下，可以試用勺龍降腳蹴來作一個突擊，但不宜太過常用；在對手用較高的跳躍攻過來的話，大家可以倚靠無影疾風重段腳的特長無敵時間來對空。

坂崎 由里(YURI SAKAZAKI)：坂崎 由里在今作中的確是有着一定的實力；中段技燕翼在一定的距離使用效果會十分好；虎煌拳的出招時間較快，而且距離十分遠，可以作為牽制對手的封位用途；若對手擋了你的重空牙，大家可以使出裏空牙來攻擊想反擊的對手；飛燕疾風拳擁有無敵時間，若預知對手想用GUARD CANCEL轟飛攻擊的話，可以用通常技CANCEL輕飛燕疾風拳來反擊；在蹲下B>蹲下A擊中對手後，可以選擇用飛燕旋風腳、重空牙、飛燕烈孔及飛燕鳳凰腳來作連續攻擊，但飛燕鳳凰腳比飛燕烈孔為佳，因為飛燕烈孔的攻擊距離較近了一點；另外，在蹲下B擊中對手時，大家可以目押蹲下C來作更強的連續攻擊；而對空方面，蹲下C的確是非常可靠呢！

LEONA：LEONA雖然實用的招式比較少，對戰的技巧上比較單調，不過她依然可以是一個難纏的角色；蹲下B的攻擊

距離十分遠，可以成功地牽制着對手；前DASH可以避開很多類型的飛道具，這可以爭取更多攻勢；近距離站立D使出時，是會程一瞬下半身無敵的狀態，所以在近身戰時使出，往往可以避開對手的攻擊而反擊；對空技方面除了有MOON SLASHER之外，最可靠的莫過於用空中投及蹲下C了；對手近版邊的時候，應該找機會用GROUND SABER，當一得手之後，記得用任何一招超必殺技追打；在連續技方面，於近身戰時用較重的通常技擊中對手後，記得立即CANCEL新特殊技STRIKE ARCH，然後再立即CANCEL V SLASHER來向對手作出一個強勁的傷害。

RALF JONES：以攻擊力見稱的RALF，雖然在招式上比較輸蝕，但以他的攻擊力及實用的通常技，要贏對手並不是太難的事；首先要説的就是他的通常技，站立C由於攻擊距離遠，而且出招及收招時間快，可以有效地封住對手的攻勢，令對手難以攻入；若對手跳過來的話，用蹲下C來對付某一些對手亦是十分有效，但至於另一些對手，就可以改用近距離站立C或↓儲↑版的急降下爆彈PUNCH；而空中版的急降下爆彈PUNCH亦是值得使用，若對手擋了的話，大多是會前DASH待你落地時攻擊，不過大家可以在落地的一瞬用SUPER ARGENTINE BACK BREAKER來作出反擊；當然，前DASH中使用SUPER ARGENTINE BACK BREAKER及當身投戰術亦不可缺少；至於最重要的一點，就是在有超必珠時記得爆氣，令對手所受的傷害大大提高。

CLARK STEEL：擁有多種不同投技的他，的確是一個不弱的角色；跳起D的攻擊範圍及判定很大，可以制御到不少對手的行動；遠距離站立D的出招時間十分快，而且攻擊距離遠，用作封位及防止對手跳躍是十分有效招式；在對空方面，除了要用當身投戰術之外，利用使出時擁有全身無敵狀態的FRANKENSTEINER對空的確是非常實用；前DASH使用SUPER ARGENTINE BACK BREAKER這一招當然不可欠缺，大家還可以間中使用ROLLING CRADLE來「陰」對手；最後，近距離C（1 HIT）>ULTRA ARGENTINE BACK BREAKER是極易使用的連續技，在近身戰時常常可以大派用場，但若果有信心轉用近距離C（1 HIT）>RUNNING THREE的話，當然是更好啦！因為RUNNING THREE的攻擊力比起ULTRA ARGENTINE BACK BREAKER更高，而且對手是不能逃脱的。

麻宮 雅典娜（ATHENA ASAMIYA）：比起上集強了的雅典娜，的確是有着千變萬化的戰法可以選擇；連還腳在今集中可以CANCEL，當一擊中對手時CANCEL空中PSYCHO SWORD是不錯的基本連續技PHOENIX BOMB的攻擊判定依然恐怖，對付一些愛用對空技的對手非常有實用價值；在對手於版邊時可以用輕PHOENIX ARROW，若對手擋了，大家可以立即用SUPER PSYCHIC THROUGH來將對手拋起，若對手在擋了輕PHOENIX ARROW後跳起，這當然是可以用空投來應付；PSYCHO BALL ATTACK的攻擊範圍很廣，尤其是輕版，飛行速度十分慢，就算對手跳過來，大家亦可以用PSYCHO SWORD對空，但如果大家的距離較遠，對手想擋格你的輕PSYCHO BALL ATTACK，大家可以立即用重PSYCHIC TELEPORT來令對手防禦不到你的飛道具，然後大家可以選擇用PSYCHO SWORD或SHINNING CRYSTAL BIT作為連續技；蹲下B在一擊中對手時，有機會一定要CANCEL SUPER PSYCHIC THROUGH；在SUPER PSYCHIC THROUGH得手後可以選用BACK STEP後退，然後立即用輕PSYCHO BALL ATTACK>重PSYCHIC TELEPORT>PSYCHO SWORD或SHINNING CRYSTAL BIT，若是對手用前緊急迴避避開輕PSYCHO BALL ATTACK，大家亦可以用前DASH到他身旁，用SUPER PSYCHIC THROUGH來再次拋起他。

椎 拳崇（SIE KENSOU）：他於今作中雖然沒有太過突出的表現，不過他仍然是一個不俗的角色；輕超球彈用作牽制對手是十分好的選擇，因為它的飛行速度與雅典娜的PSYCHO BALL ATTACK同樣十分慢之外，使出時角色還會蹲下身子，所以若對手跳過來的時候亦較為安全，只要大家用蹲下D來CANCEL這一招，的確是可以有效地牽制對手；龍爪擊在一定的距離使用亦是可以牽制到一定的對手，亦稱得上可靠，但切忌太過常用；在連續技中應該主要使用龍連打；於今作的龍連打會將對手擊上半空，然後接駁其他招式，大家可以主要用龍連牙．天龍，因為除了威力強之外，還可以擊中對手共3 HITS之多，這還沒有距離限制，值得信賴；對空方面依然是有GUARD時間的龍連牙．天龍比起龍顎碎為佳；當近身戰時使用後旋腿，不論對手是否被擊中，大家可以在落地時立即使用仙氣發勁，因為就算對手有反應用前緊急迴避想避開仙氣發勁，但這亦是絕不可能的事啊！用吃肉饅頭來令對手防禦不到的輕超球彈絕不實用，因為對手在中了超球彈之後，是可以趕得及向你反擊，除非對手沒有能源吧！

鎮 元齋（CHIN GENSAI）：行動緩慢的他其實在實力上是不容忽視的，因為他單是靠數招就可以令對手難以攻入；在一定距離使用輕瓢簞擊可以有效牽制對手；鬼醉酒雖是對空技，不過由於出招後酒只噴於斜上方，若對手是用小跳躍的話就可能會令招式空振，所以大家要對空的話，還是用擁有GUARD時間的輕柳燐蓬萊較好，若對手是用較高的跳躍，大家亦可以用蹲下C或超重擊對空；至於當近身戰時當用了通常技擊中對手，就應該用簡單的而攻擊力大的重柳燐蓬萊或瓢簞擊，當然，重轟欄炎炮是更佳的選擇；蝶襲鯱魚的攻擊判定極強，間中在遠距離使用的確會很有效；望月醉後對手會較難擊中你，大家可以利用來以慢打快，若對手跳過來，當然是要立即用鯉魚反「足朋」對空；回轉的空突拳攻擊判定極大，收招亦算快，間中使用會十分不錯。

神樂 千鶴（CHIZURU KAGURA）：在今作中招式上有更多變化的她，實在是一個強勁的角色；淙淙可以用來避過對手的飛道具作出反擊，再作遠距離對空亦是十分安全；但是若近距離對空的話，就要轉用蹲下C或無敵時間較長的重天神之理；在近身戰時應多用蹲下C>錚錚，若是一擊得手的話，就要立即CANCEL神速之祝詞，對手若在這時不近版邊，就再用天瑞追打，若近版邊就用輕零技之礎去將對手的特殊技、必殺技及超必殺技封印；若用蹲下B>蹲下A擊中對手，亦可以CANCEL輕零技之礎向對手攻擊；另外，若屢攻不入對手的話，大家可以在跳起時的一瞬立即用跳起A或B向對手作出一記中段技，又或者在蹲下C後慢一點才CANCEL錚錚，這亦可以給對手一個突襲；至於出招慢了的三籟之布陣，大家可以在用神速之祝詞閃到對手的背後使用。

不知火 舞（MAI SHIRANUI）：她雖然在EXTRA MODE中擁有無限大輪風車落，可惜由於難度太高，所以絕對不是實用的招式；下段技紅鶴之舞可以在一定的距離給對手一個突襲，的確是可靠的特殊技；新中段技黑燕之舞可以令對手冷不防中招，在那一個時候一定要記得用蹲下C再CANCEL其他招式來向對手攻擊；牽制技方面，花蝶扇、龍炎舞及飛鼠之舞是很好的選擇；若對手跳過來，飛翔龍炎陣對空實在是值得信賴；在一定的距離使用鳳凰之舞，可以攻擊對手的背部，給對手一個突襲，不過千萬不要太常用。

KING：她在今作中的確是比其他角色稍遜，所以對戰上要步步為營；SLIDING KICK是可以避過對手的飛道具作出反擊；VENOM STRIKE可以用作牽制對手之用，不過大家還是盡量不要用DOUBLE STRIKE來攻擊對手，因為對手是十分容易可以跳過來向你反擊；TORNADO KICK雖是可以對空，但若一空振的話，就會十分容易被反擊，所以大家還是以對空性能極佳的蹲下C為好，至於TORNADO KICK就用來配合連續技使用；利用蹲下B>蹲下A擊中對手後，CANCEL TRAP SHOT是比較好，不過大家要小小距離不足；SURPRISE ROSE是可以纏着對手的招式，但若對手近版邊而又被輕版的這一招擊中，大家不要忘記再用TORNADO KICK來增加對手的傷害。

金 家藩（KIM KAPHWAN）：阿金在今作中是一個擁有兩招無限技的角色，雖是如此，但要使用得好並不容易；TORA．YOPUCHAGI是一招可以有效向對手封位的招式，大家亦可以在擊中對手時CANCEL飛翔腳來作儲氣；飛燕斬雖然無敵時長，而且重飛燕斬亦可以接駁天昇斬，對空對地皆宜，但若過份使用就會十分容易被對手用前緊急迴避避開；流星落雖然是第1 HIT是下段技，不過若對手擋了的話，是可以立即反擊或用前緊急迴避避過；空中超重擊可以有效截擊到對手的空中攻擊；由於新招霸氣腳可以CANCEL鳳凰腳，所以近距離C（1 HIT）>霸氣腳>鳳凰腳這一招的確有很高的實用價值；蹲下B×2>蹲下A>空砂塵這一招是十分常用的連續技，而且威力不錯；三連擊可以令對手容易GUARD CRUSH，而且還可以用較輕的通常技CANCEL作為連續技，絕對值得多加使用；跳起A及飛翔腳可以輕易擊中對手的背部，這就可以爭取更多的攻勢；蹲下B>近距離站立C這一招目押招式有很高實用價值，要多加練習；至於對付愛用對空技的對手，就可以用鳳凰天舞腳來給他一個反擊。

陳國漢（CHANG KOEHAN）：招式比較少的他，並不是代表實力比其他角色低，因為他的一招一式都是威力無比；轢逃是攻擊距離極遠的下段技，往往可以給對手一個突襲；鐵球粉碎擊、遠距離站立A、遠距離站立C及遠距離站立D是不錯的牽制技；若對手用前緊急迴避滾至你的身旁，就可以用大破壞投或鐵球大回轉作截擊；跳起C及跳起超重擊可以在較遠距離的空中牽制對手，而跳起D就是在較為近身戰時牽制用的招式；至於對空技方面，蹲下C、鐵球大暴走及鐵球大壓殺可以作近距離對空，而遠距離站立A可作遠距離對空，當然，用當身投戰術亦是可行的方法；若對手擋了你的鐵球大暴走，許多時都會急着反擊，但由於當你用肚腩頂出的一下是會程全身無敵狀態，所以大家可以立即用大破壞投來反擊；最後，大家記得在有超必珠的時候要爆氣與對手戰鬥，令對手的傷害大大增加。

蔡 寶奇（CHOI BOUNGE）：在上集中實力極強的爪仔，在今作中實在是弱了許多；通魔蹴在擊中對手後，不可以用攻擊距離較遠的遠距離站立A來CANCEL鳳凰腳，大家只可以用攻擊距離較近的遠距離站立B來CANCEL；飛翔腳的收招時間慢了，不可以在擊中對手後用站立A或站立B來作連續攻擊；雖然飛翔空裂斬及旋風飛猿刺突不可以在擊中對手後接駁鳳凰腳，但是若可以在使用一次之後再用飛翔空裂斬攻擊多4 HITS的話，威力的確是十分恐怖；利用方向轉換來擾亂對手，是對戰中絕不能缺少的要項；奇襲飛猿突可以在一定的距離給對手一個突襲，間中使用會很見效；還有跳起C是十分容易擊中對手的背部，大家一定要在得手後使用強勁的連續技給對手一個巨大傷害。

七枷 社（YASHIRO NANAKASE）：
以通常技稱霸的他，雖然在今作中強化了，不過他依然是比較難用的一名角色；空中攻擊方面，單是跳起D是不足夠的，大家應間中轉用跳起A來截擊對手；蹲下D及STEP SIDE KICK是在地上的較佳牽制技，若以蹲下D CANCEL中段技SLEDGE HAMMER，間中使用會收效更大；輕MIGHT MISSILE BUSH就算被對手擋了，亦可以趕得及擋格，用作削對手能源是不錯的選擇；UPPER DUEL用作對空雖是不錯，但始終不及蹲下C那般有效；在使用連續技時，記得要CANCEL REGRET BUSH來爭取前一些的位置及增加威力，配合重MIGHT MISSILE BUSH是比較好的連續技；於蹲下B>蹲下A擊中對手後，CANCEL FINAL IMPACT是最實用的強勁連續技；另外，他的近距離站立A是可接駁近距離站立C或近距離站立D的。

SHERMIE：雖然她實用的招式不多，但好依然是一個十分強的女角；SHERMIE STAND是可以有效牽制地上及空中對手的特殊技；AXLE SPIN KICK是她唯一可以削到對手能源的招式，而且無敵時間十分長，收招時間亦十分快，所以大家可以在較近身戰時使用；對空技方面，若嫌SHERMIE CRUNCH不可靠的話，當然是用蹲下C啦！若是能夠COUNTER到對手的話，更可以CANCEL SHERMIE WHIMP作空中追打；前DASH中使用SHERMIE SPIRAL是絕不可少的戰術；另外，由於她的跳起C十分容易擊中對手的背部，這可以爭取得更多擊中對手的機會，尤其是當用SHERMIE SPIRAL投中對手後，大家可以不用SHERMIE CUTE來追打，轉為立即前DASH再跳到對手的頭頂，用跳起C來攻擊對手的背部；當然，若有超必珠的話，爆氣與對手戰鬥亦是可以大大增強對手的傷害。

CHRIS：在今作中實力的確是強得可憐的他，的確是一個以速度取勝的角色；CARRY OFF KICK可以避過大部份對手的飛道具來反擊，而且還可以用作遠距離對空；而蹲下C、站立D、DIRECTION CHANGE及HUNTING AIR BLAST是對空的好招式，尤其是DIRECTION CHANGE得手後更可以給對手一個重創的好機會，至於蹲下C在擊中對手時，更可以CANCEL輕SCRAMBLE DASH來閃到對手的背後；交替使用第2 HIT下段的輕SHOOTING DANCER．THRUST及第2 HIT是中段的SHOOTING DANCER．STEP，可以令對手無所適從；重SHOOTING DANCER．THRUST比輕的攻擊力更佳及收招時間更快；而在對手擋格了CARRY OFF KICK及輕SHOOTING DANCER．THRUST後使用DIRECTION CHANGE亦是一個有效的戰法；至於跳起D亦是十分容易擊中對手背部的，這一點千萬不要忘記啊！另外，他的蹲下A及蹲下B是可接駁蹲下C的。

山崎 龍二（RYUJI YAMAZAKI）：今作中戰術比較單調的山崎 龍二，在對戰上的確要以守為攻比較好；在遠距離戰時利用先儲一會的蛇使牽制對手，若估錯了對手的位置，就可以用蛇使CANCEL來立即重組攻勢，而對手用前緊急迴避的話，由於大多是會滾至你的身前，所以大家可以待他臨起身時才放出蛇使；於一定距離牽制對手的話，遠距離站立D是很好的方法；在對空方面，蹲下C、SADOMASOCHISM及GUILLOTINE是最佳的選擇；至於踢砂因為要用較重的通常技CANCEL才可以成為連續技，所以實用度大大下降。

BLUE MARY：她是一個簡單易用的角色；近距離站立C出招快，可以輕易擊中對手，然後再使用HAMMER ARCH>BACKDROP．REAL或M.TYPHOON，可以給對手一個很大的傷害；對空技方面更是多元化，近距離對空可以用CLIMBING ARROW、M.REVERSE FACE LOCK及M.DYNAMITE SWING，中距離對空可以用VERTICAL．ARROW，若較遠距離的話，就可以用STRAIGHT．SLICER；在M.DYNAMITE SWING捉對手的那一下不中時，大家切密忘了前DASH用投技去追擊；至於間中在對手擋着的時候CANCEL M.SPIDER亦是一個不錯的戰術；至於近距離站立B>近距離站立C亦是可以給對手更多傷害的招式，值得練習。

BILLY KANE：實力與上一集差不多的他，可説是沒有太多新的戰法了；大回轉蹴、蹲下A、遠距離站立C及持桿跳蹴都是牽制對手的好招式，但持桿跳蹴就要於較遠距離才好使用；近身戰時的連續技莫過於三節棍中段打及強襲飛翔棍，因為三節棍中段打可以接駁火炎三節棍中段打，而且攻擊距離遠，至於強襲飛翔棍就可以在對手近版邊時接駁超火炎旋風棍，當然，簡簡單單的蹲下C>大旋風亦是不錯的選擇；在對空技方面，除了旋圓殺棍及蹲下C之外，火龍追擊棍亦是可靠的對空技。

八神 庵（IORI YAGAMI）：今作中亦是一個很強的角色的八神 庵，雖然是算得上易用，不過要用得好亦不是一件容易的事；對空方面除了有鬼燒及近距離站立C之外，屑風的確是非常不俗，因為屑風的無敵時間很長，可以避過對手的攻擊來捉住對手；連續技方面，蹲下B>蹲下A>夢彈（1 HIT）>重葵花是一招最佳的連續技，因為八稚女的威力太弱，與葵花相差不遠，所以葵花的確是最佳的選擇；至於爪櫛是用作避過對手攻擊而反擊的招式，大家可以在一下通常技後CANCEL這一招，破對手的GUARD CANCEL轟飛攻擊；百合折是可以輕易擊中對手背部的招式，在對戰時非常實用；至於防禦不能的闇拂，大家可以在對手中了八稚女後使用，而防禦不能的MAX八酒杯，亦有着一定的實用價值呢！

MATURE：這一位成熟的女角，招式其實非常單調；CREMATORY的攻擊力雖然不錯，而且攻擊距離遠，封位的確一流，不過由於不可以CANCEL，所以的確可惜；蹲下B>蹲下A>DEATH CLAW這一招連續技可説是她的唯一實用的連續技；METAL MASSACRE是用來突襲的招式，不過若對手跳起了，這就會弄巧反拙；DESPIRE雖然對空性能極高，但由於出招時間慢，所以還是不用為妙；對空投方面就有十分可靠的蹲下C，若能COUNTER對手的話，大家可以CANCEL DEATH CLAW來作空中追打；ELBOW KNEE TEARS的攻擊範圍大，在遠距離使用後可以立即前DASH，若對手跳過來，可以用蹲下C截下他，若對手用前緊急迴避避過，大家最好就是使用蹲下C在他起身時攻擊，然後CANCEL威力較大的HEAVEN'S GATE；在對手近版邊的時候，大家可以用輕SACRILEGE攻擊對手來削對手的能源，若對手擋了，大家可以用HEAVEN'S GATE來應付想反擊的對手。

VICE：狡猾的她是一個打擊系與投系攻擊並重的角色；用蹲下C對空的確是非常可靠，成功率非常高；而輕OUT RAGE可以用來作遠距離對空；用跳起超重擊截擊在空中的對手可説是萬無一失；連續技近距離站立D>MONSTRO CITY>輕DACIDE的攻擊力極高，是主要的連續技之一；RAVE FEST可以有效封鎖着對手的行動，若對手在空中中了這一招，還可以駁DACIDE，在近版邊的狀態的話，更可以用一擊致命的無限RAVE FEST擊斃對手；用BLACK END作當身投戰術亦是有效的方法，不過大家不適過份使用；在蹲下B擊中對手時記得要CANCEL輕MEIHEM來攻擊對手；GORE FEST可以將對手拖至很遠，能夠帶對手到較近版邊的位置，這就可以得到更大的優勢；最後，若對手擋了蹲下B的話，大家可以前DASH用GORE FEST或NEGATIVE GAIN來作一個突擊；若有超必珠的話，爆氣與對手戰鬥亦是可以大大增強對手的傷害。

HEIDERN：他的招式雖然不算實用，但大家只要注意數點，他就可以成為一個很「陰濕」的角色；首先説説他的牽制技，遠距離站立B、蹲下B、蹲下D及移動速度較慢的CROSS CUTTER都是十分不錯的招式，尤其是輕CROSS CUTTER，因為若對手想擋格的話，你是可以用STORM BRINGER或KILLING BRINGER來令對手防禦不能，但筆者提議用STORM BRINGER比較好，因為它會加氣，但若對手用前緊急迴避避過輕CROSS CUTTER的話，你亦可以前DASH用STORM BRINGER或用強勁的連續技截住他；對空技方面，MOON SLASHER、超重擊及空中超重擊是很好的選擇；另外，中段技STEINER LUNA GALE的出招很快，可以「陰」到不少對手；不要忘記當STORM BRINGER及KILLING BRINGER擊中對手的時候，若連按所以掣的話，威力是會加強的；最後，若空振了MOON SLASHER後的一下步可以成功使出STORM BRINGER或KILLING BRINGER的話，攻擊力是會增加0.25倍的。

坂崎 拓馬（TAKUMA SAKAZAKI）：這一位很強的角色，而且不算太難上手；用蹲下C對空比起猛虎 舞賴岩更加有效，而出招很快的超重擊亦可以作對空之用；防禦不能的虎煌拳，大家可以在對手在空中中了虎煌拳或龍虎亂舞之後使用；霸王至高拳出招太慢，絕不可以常用；蹲下C>飛燕疾風腳>暫烈拳這一招的威力不俗，有機會一定要使用；蹲下B>蹲下A>鬼車>重虎煌拳或龍虎亂舞是使用率十分高的連續技，絕對要多加使用；MAX真．鬼神擊的威力實在恐怖，大家可以在對手擋了蹲下B時前DASH使用；近距離A可以接駁近距離C，有着一定的實用價值。

草薙 柴舟（SAISHU KUSANAGI）：他亦是一個實力十分高的角色，而且同樣並不難使用，所以有着一定的實用度；中段技轟鎚的出招時間快，可以給對手一個突襲；利用闇拂再配合鬼燒的確是一個很好的配搭；在近身戰時，炎重可以大派用場，若對手中了的話，就可以接駁多種方式的追打；至於蹲下B>近距離站立C這招目押招式的確是十分有用的連續技；若要用超必殺技的話，大蛇薙的攻擊力及攻擊距離的確是比都牟刈有過之而無不及。

HEAVY D！：着重攻擊的他實力是不容致異的；蹲下C的對空性能實在是極高，可以有效防止對手的空中攻擊；蹲下B可以在近身時擊中對手7 HITS之多，再用蹲下A CANCEL D.CRAZY的確是常用的連續技；DUCKING COMBINATION除了在使出時會有一瞬無敵時間之外，還可以在第2 HIT時給對手的中下段二擇攻擊，實在可靠；打擊投DANCING BEAT可以在擊中對手後作出多種追打，大家還可以在這一個時候安全地使用SHADOW，所以大家可以在對手擋着蹲下B時前DASH用這一招作突襲；蹲下B>蹲下A後可以CANCEL 出招極快的中段技ROCK CRUSH，大家在擊中對手後可以CANCEL R．S．D等招式攻擊對手。

LUCKY GLAUBER：LUCKY這其實是一個半攻半守的角色，雖然招式變化不多，但是他實在是很難纏的對手；由於遠距離站立C、遠距離站立D、蹲下C及蹲下D等的攻擊距離極遠，所以可以有效牽制着對手的攻擊；DEATH

BOUND、DEATH DUNK及DEATH SHOOT三招飛道具都可以在場中向對手牽制及截擊，的確是十分有效的飛道具；空中超重擊及跳起D是在空中截擊對手的好方法，若對手跳起的話，不妨多用；至於對空技方面，DEATH HEEL的確是比CYCLONE BREAK更好，因為DEATH HEEL出招比較快，所以CYCLONE BREAK只適用於先讀對空；若對手能夠攻入你的「籃球陣」的話，大家可以用LUCKY VISION來逃走；當使用蹲下B時擊中對手，CANCEL 輕HELL BOUND是最佳的連續技。

BRIAN BATTLER：攻擊力同樣是極高的他，是一攻守皆宜的角色；利用不同的跳躍方法及位置來使用SCREW BODY PRESS是BRIAN最重要的招式，大家要盡量將攻擊目標是擊中對手的背部，當一旦成功，落地時記得立即用近距離站立C（1 HIT）>BRIAN HAMMER>TIGER DRIVER>SHOULDER BACK BREAKER>BUSTER & BOMB這一套連續技，因為這一套連續技的威力比起BIG VAN TACKLE更佳，所以實在可以信賴；輕BRIAN TORNADO對手就算擋了，亦難以反擊，所以值得用來作突襲之用；對空投除了有ROCKET TACKLE之外，蹲下C更是不錯的選擇；總括來說，找機會用BRIAN HAMMER>TIGER DRIVER>SHOULDER BACK BREAKER>BUSTER & BOMB這一套連續技是致勝的要訣。

RUGAL BERNSTEIN：雖然他曾是《'94》及《'95》的BOSS，但他實用的招式實在有限，所以值得使用的程度很低；空中超重擊的對地判定很強，值得用作截擊對手之用，若然能夠COUNTER對手，記得立即用GOD PRESS或GIGANTIC PRESSER來作空中追打；遠距離站立D可以用作封位及遠距離對空之用，亦算得上可靠；蹲下D的攻擊距離十分遠，可以在一定的距離給對手一個突擊；跳起D可以容易擊中對手的背部，可以爭取更多攻勢；間中使用蹲下D>DEAD END SCREAMER的話，對手可能因反應不及而中計；蹲下B>蹲下A>DOUBLE TOMAHAWK（1 HIT）>GOD PRESS或GIGANTIC PRESSER可以給對手一個大傷害，而且還可以將對手推至版邊，取得更有利的優勢；遠距離站立B的攻擊距離遠而且是下段攻擊，可以有效截擊對手。

矢吹 真吾（SHINGO YABUKI）：似是招招「半桶水」的真吾，在今作中的實力的確強了許多；對空技鬼燒 未完成比起上集更加穩定，值得信賴；荒咬 未完成是蹲下B>蹲下A的最佳配搭，若是CRITICAL的話，還可以再多用一次荒咬 未完成來作連續攻擊；毒咬 未完成雖然出招慢，但勝在攻擊距離遠及有機會變成防禦不能的狀態；除了荒咬 未完成可以作封位之用外，輕真吾KICK都可以有效地截擊對手；至於連續技方面，錵研是比較好的必殺技，因為在錵研擊中對手後，可以接駁其他招式，所以對手若擋格了你的蹲下B後，立即前DASH使用錵研亦是不錯的使用方法；另外，在MAX狀態時迫對手擋格鉦鳳燐後再CANCEL鉦鳳燐，亦是一招不錯的招式。

95'草薙 京：攻擊力及速度比起普通草薙 京低的他，實用度的確不高；他除了可以使用闇拂，待對手跳過來時用擁有無敵時間的鬼燒對空之外，可算是沒有其他特別；若要使用他的話，除了用波昇戰術之外，其次就是用七拾五式 改來攻擊對手，若一得手的話就用大蛇薙或朧車等追打。

裏TERRY BOGARD：用飛道具來牽制對手是首要的條件，若對手跳過來，相信唯有用RISING UPPER或RISING TACKLE來對空；至於FIRE KICK的出招時間快及攻擊距離遠，收招時間亦快，大家可以用這一招作為突擊及主要連續技的招式，攻擊得手的話，就用跳起D來追打，因為這比起要儲的RISING TACKLE攻擊力更高。

裏ANDY BOGARD：沒有了最有用的招式，換來的是一招遠程飛行道具，實在是不太值得，所以大家要盡量用飛翔拳來牽制對手，若對手跳過來，就用昇龍彈對空；若是用蹲下B擊中對手，就要立即用上面>男打彈，給對手重創。

裏東丈：戰法與普通的東丈雖然差不多，不過由於沒有了黃金之踵，實力上的確大打折扣；HURRICAN UPPER的牽制能力雖然不錯，但收招時間頗長，所以很易被對手跳過來反擊；TIGER KICK的無敵時間不算長，所以對空亦不算太可靠；大家在對戰時唯有多一些倚靠特殊技及通常技；若蹲下B>蹲下A擊中對手，就一定要CANCEL SCREW UPPER來攻擊對手，這就是有機會致勝的條件。

裏坂崎 獠：被稱為「波昇之王」的裏坂崎 獠，雖然同樣是有用的招式較少，不過由於虎煌拳的收招快，所以對手跳過來的話，絕對可以趕得及用虎砲對空；至於較強的連續技，都可算是蹲下B>蹲下C>龍虎亂舞了。

裏ROBERT GARCIA：雖然同樣擁有遠程飛行道具，不過由於龍擊拳的收招慢，而且龍牙的無敵時間不長，所以用波昇戰術不大可行；幻影腳作較高跳躍的對空的確是十分好；至於連續技方面，大家可以靠飛燕疾風腳為主。

裏坂崎 由里：與普通版由里的戰法差不多，大家可以用虎煌拳及雷煌拳作牽制攻擊，對手跳過來的話就用碎破或蹲下C對空；防禦不能的虎煌拳，大家可以在對手在空中中了虎煌拳之後使用；至於連續技方面，大家雖然多些使用滅鬼斬空牙，因為威力實在是非常大呢！

裏不知火 舞：戰法可算是與普通版不知火 舞一樣，但對空方面就轉為小夜千鳥，而連續技就轉為花嵐；她亦是一個與普通版角色較為相似的一名角色。

裏BILLY KANE：與普通版BILLY的戰泓可謂一模一樣，但大家可以用雀落來作為對較高跳躍的對空，而在蹲下C擊中對手時，大家可以CANCEL SALAMENDA STREAM來作為連續技。

乾枯大地之七枷 社：利用投技制勝的他，當然要倚靠他強勁的通常技來輔助；在近身戰時大家可以用無敵時間較長的淬大地來捉對手，利用於當身投戰術亦可以，當得手後大家可以用超重擊攻擊對手，將對手轟得遠遠，然後用哽大地來儲氣，又或者用大跳D來攻擊對手，然後將控桿拉一直拉前，這就可以與對手文換位置，對手在這時有機會因擋錯了方向而再次中招；在對手擋着的時候CANCEL挫大地亦是很好的攻擊方法，但若這一個方法不可行的話，大家可以用挫大地來作遠距離對空；至於暗黑地獄極樂落的攻擊力太低，大家可以不用，除非你是處於MAX狀態吧！另外，若有超必珠的話，爆氣與對手戰鬥亦是可以大大增強對手的傷害。

荒狂電光之SHERMIE：由投技轉化成打擊技的她，雖不如普通版SHERMIE般強，不過她依然是一個不俗的角色；八咫薙之鞭及無月之雷雲可以用作牽制對手；雷神之杖則是對付愛用對空技的對手，又或者作解圍之用；至於連續技方面，用跳前C擊中對手背部>近距離站立C>鉤雷>重八咫薙之鞭是十分好用的連續技；對空方面除了有蹲下C之外，用宿命‧幻影‧震死亦是十分好的方法；至於強勁的連續技方面，蹲下B>站立B（1 HIT）>暗黑雷光拳是絕對實用的連續技。

控火之CHRIS：通常技的使用方法可算與普通CHRIS一樣，但要常用的就是咬四肢之炎，雖然威力不高，但在之後可以CANCEL輕摘月之炎，的確算得上實用；射太陽之炎的出招時間太慢，所以往往在使出時都會給對手反擊，不過若對手中了的話，大家記得上前用各種方式追打；對空方面大家可以用輕摘月之炎；至於強勁的連續技方面，拂大地之劫火比暗黑大蛇薙較為適合。

OMEGA RUGAL：由於他的攻擊力及防禦力都比任何角色都高，而飛道具GRAVITY SMASH及空中GRAVITY SMASH都十分霸道，再配合VANISHING RUSH及超長無敵時間的DARK GENOCIDE的話，實在是無懈可擊，單是這數招必殺技，要以一敵三的確不難呢！



裏 TERRY BOGARD

【註：超重擊、空中超重擊及CANCEL表，可參閱第83期的P.95】

招式簡介

BACK KNUCKLE（→+A）：與普通版TERRY BOGARD的那招一模一樣，大家可以參閱第83期的P.95，不過由於裏TERRY BOGARD 擁有一招攻擊距離極遠的FIRE KICK，所以大家就算在使用近距離重P（2 HITS）>BACK KNUCKLE後，亦可以用FIRE KICK去作為連續技攻擊對手，對於裏TERRY BOGARD來說，這一招比普通TERRY BOGARD更有實用價值。

RISING UPPER（↘+C）：和普通版TERRY BOGARD的那一招沒有分別，大家可以參閱第83期的P.95。

POWER WAVE（↓↘→+A／C）：TERRY的舊有遠距離飛道具，A掣使出的移動速度會較慢，C掣使出的話，移動速度就會較快，所以同樣要配合連續技使出的話，用C掣使出會比較好。若對手較近版邊，而大家相若的距離較遠的話（約半個畫面以上），大家可以在輕POWER WAVE擊中對手時用BURN KUNCKLE來追擊。



BURN KUNCKLE（↓↙←+A／C）：和普通版TERRY BOGARD的那一招沒有分別，大家可以參閱第83期的P.95。

CRACK SHOOT（↓↙←+B／D）：和普通版TERRY BOGARD的那一招沒有分別，大家可以參閱第83期的P.95。

RISING TACKLE（↓儲↑+A／C）：雖然是看似與普通版TERRY的那一招沒有兩樣，不過分別就的確很大了，因為裏TERRY BOGARD的這一招是沒有任何GUARD時間的，不過換來的就是出招時的一段頗長的無敵時間了，A掣的無敵時間會短一些，C掣的無敵時間就會十分長，可是裏TERRY BOGARD的這一招是要儲氣才可使出，這亦是唯一的缺點。



FIRE KICK（←↙↓↘→+B／D）：這是一招打擊系的下段必殺技，攻擊距離遠是它的最大優點，B掣的攻擊距離會較近但收招時間快，D掣的攻擊距離會較B掣為遠，不過收招時間會較為慢上了一點，可是對手依然是難以作出反擊，若對手嘗試作反擊的話，大家是可以立即用RISING TACKLE來攻擊對手，所以大家可以多加倚靠這一招。至於在擊中對手時伸腳的一下，各位是可以CANCEL RISING TACKLE作連續攻擊的，但若嫌攻擊力不夠高的話，你亦可以選擇跳起重P或跳起重K作追打。大家亦可以在出招時蹲下身體的一瞬來避過對手的遠程飛行道具，但貼地移動的當然例外啦！



POWER GEYSER（↓↙←↙↓↘→+A／C）：和普通版TERRY BOGARD的那一招沒有分別，大家可以參閱第83期的P.95。

較強連續技

I）跳前D>近距離站立C（2 HITS）>BACK KNUCKLE>重FIRE KICK>RISING TACKLE

II）蹲下B>蹲下A>RISING UPPER>POWER GEYSER

III）跳前D>近距離站立C（2 HITS／MAX狀態時只可1 HIT或對手近版邊又或者於跳前D時擊中對手的背部）>RISING UPPER>POWER GEYSER



裏 ANDY BOGARD

【註：超重擊、空中超重擊及CANCEL表，可參閱第83期的P.96】

招式簡介

上顎（→+B）：和普通版ANDY BOGARD的那一招沒有大分別，大家可以參閱第83期的P.96。不過要補充的一點，就是這一招是可以避開對手的不貼地版遠距離飛行道具。



上面（↘+A）：和普通版ANDY BOGARD的那一招沒有大分別，大家可以參閱第83期的P.96。

飛翔拳（↓↙←+A／C）：ANDY BOGARD的舊有遠距離飛道具，A掣使出的移動速度會較慢，C掣使出的話，移動速度就會較快，所以同樣要配合連續技使出的話，用C掣使出會比較好。



昇龍彈（→↓↘+A／C）：雖然椒子極像普通版ANDY的昇龍彈，但其實是有分別的，分別就在於攻擊時的對橫判定極近，所以這一招大多要用作對空，不過這一招比起普通ANDY的昇龍彈，無敵時間就長了許多，尤其是C掣使出，所以這一招用來對空作用相信是無可致異的事了。



空破彈（↓↘→+B／D）：和普通版ANDY BOGARD的那一招沒有大分別，大家可以參閱第83期的P.96。

斬影拳（↙→+A／C）：和普通版ANDY BOGARD的那一招沒有大分別，大家可以參閱第83期的P.96。

我彈幸（斬影拳中↓↘→+A／C）：和普通版ANDY BOGARD的那一招沒有大分別，大家可以參閱第83期的P.96。

超裂破彈（↓↙←↙↓↘→+B／D）：和普通版ANDY BOGARD的那一招沒有大分別，大家可以參閱第83期的P.96。

男打彈（↓↘→↓↘→+A／C，可連按）：這是一招出招較快的打擊系超必殺技，最大的特點是攻擊力不俗，而且若擊中對手時連按拳掣，就會大大增加攻擊力，所以這可說是裏ANDY BOGARD的主要超必殺技，A掣使出的攻擊距離會較近，C掣則較遠。

較強連續技

I）跳前D>蹲下C>上面>斬影拳>我彈幸

II）跳前D>近距離站立C（2 HITS）>空破彈

III）「MAX狀態不能／對手近版邊」跳前D>蹲下B>上面>男打彈





裏東丈（JOE HIGASHI）

【註：超重擊、空中超重擊及CANCEL表，可參閱第83期的P.97】

招式簡介

LOW KICK：和普通版東丈的那一招沒有大分別，大家可以參閱第83期的P.97。

SLIDING：和普通版東丈的那一招沒有大分別，大家可以參閱第83期的P.97。

HURRICAN UPPER（↓↘→+A／C）：東丈的舊有遠距離飛道具，A掣使出的移動速度會較慢，C掣使出的話，移動速度就會較快，它與普通版東丈的HURRICAN UPPER相比，分別在於不論輕或重，都只會得一個旋風放出，不過這一個旋風是會移動一個畫面之遠，所以這一招用來封着對手的地上及空中攻擊是會更為有效，同樣要配合連續技使出的話，用C掣使出會比較好。



爆裂拳（連按A／C，使出後拉控桿←或→可以將身體移動）：與普通版東丈的爆裂拳差不多，大家可以參閱第83期的P.97。不過唯一不同之處，就是出招後東丈是不會自動向前移動，但大家依然是可以拉控桿來移動的，這亦是與普通版東丈爆裂拳的唯一不同之處。



爆裂拳FINISH（爆裂拳中↓↘→+A／C）：和普通版東丈的那一招沒有大分別，唯一的不同之處是出招時會轉為用上勾拳攻擊對手，其他細節大家可以參閱第83期的P.97。



TIGER KICK（→↓↘B／D）：和普通版東丈的那一招沒有大分別，大家可以參閱第83期的P.97。

SLASH KICK（←↙↓↘→+B／D）：和普通版東丈的那一招沒有大分別，大家可以參閱第83期的P.97。

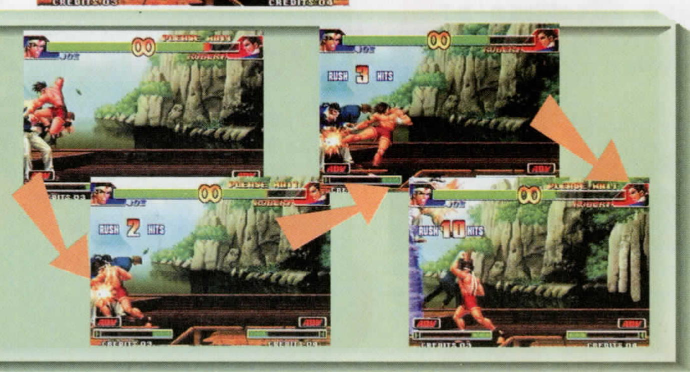
SCREW UPPER（↓↘→↓↘→+A／C）：和普通版東丈的那一招沒有大分別，大家可以參閱第83期的P.97。

較強連續技

I）跳前D>近距離站立C>爆裂拳>爆裂拳FINISH

II）「MAX狀態不能」蹲下B>蹲下A>SCREW UPPER

III）「MAX狀態不能／對手近版邊」跳前C>近距離站立C>LOW KICK>SCREW UPPER





裏坂崎獠（RYO SAKAZAKI）

【註：超重擊、空中超重擊及CANCEL表，可參閱第83期的P.98】

招式簡介

冰柱割（→+A）：與普通版坂崎獠的那一招沒有大分別，大家可以參閱第83期的P.98。

虎煌拳（↓↘→+A／C）：坂崎獠的舊有遠距離飛行道具，A掣使出的移動時間會較慢，C掣使出的話，移動速度會較快，所以若想配合連續技使出的話，使用重虎煌拳會較佳。這一招的最大優點，就是收招時間很快，若對手一跳過來的話，大家可以放心用虎砲對空。至於輕虎煌拳還可以按駁王霸王翔吼拳呢！



空中虎煌拳（空中↓↘→+A／C）：在空中才可以使用的飛道具攻擊，由於飛道具是朝斜下方放出，所以大家可用作截擊對手。至於A掣使出，移動時間會較慢，C掣使出的話，移動速度會較快。

虎砲（→↓↘+A／C）：與普通版坂崎獠的那一招沒有大分別，唯一而且最大的分別，就是無敵時間及攻擊判定比起普通版坂崎獠的虎砲更為大，所以絕對值得信賴。



暫烈拳（→←→+A／C）：。這一招舊有的必殺技，雖然攻擊距離不太遠，但由於這一招的攻擊力不俗，所以絕對值得使用。至於A掣及C掣的分別，就只是出招後的持續時間，A掣會較快收招，C掣則會較慢，但兩者的攻擊力都是一模一樣的。另外，由於這一招的攻擊判定集中於前方斜上，所以用作對空是一個不錯的方法，但對手用較高的跳躍才會更為有效；若用作截擊對手的前緊急迴避，亦是一個不俗的方法呢。

飛燕疾風腳（→↘↓↙←+B／D）：與普通版坂崎獠的那一招沒有大分別，大家可以參閱第83期的P.98。

龍虎亂舞（↓↘→↘↓↙←+A／C）：與普通版坂崎獠的那一招沒有大分別，大家可以參閱第83期的P.98。

霸王翔吼拳（→←↙↓↘→+A／C）：與普通版坂崎獠的那一招沒有大分別，大家可以參閱第83期的P.98。

較強連續技

I）跳前C>蹲下C>龍虎亂舞

II）「第1 HIT要擊中對手背部／對陳國漢專用／MAX狀態不可」跳前D>蹲下B×3>蹲下C>重虎煌拳

III）「第1 HIT要擊中對手背部／MAX狀態不可」跳前D>蹲下B>蹲下C>龍虎亂舞



裏 ROBERT GARCIA

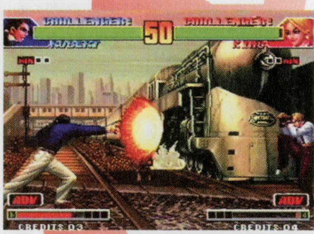
【註：超重擊、空中超重擊及CANCEL表，可參閱第83期的P.99】

招式簡介

龍翻蹴（→+B）：與普通版 ROBERT GARCIA的那一招沒有大分別，大家可以參閱第 83 期的 P.99。

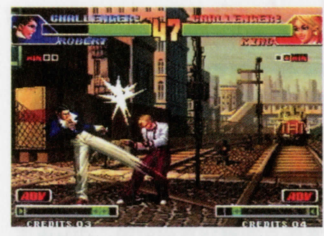
勾龍降腳蹴（→+A）：與普通版ROBERT GARCIA的那一招沒有大分別，大家可以參閱第 83 期的 P.99。

龍擊拳（↓↘→+A／C）：ROBERT 的舊有遠距離飛行道具，A掣使出的移動時間會較慢，C掣使出的話，移動速度會較快，所以若想配合連續技使出的話，使用重龍擊拳會較佳。不過這一招的收招時間比較慢，這就是大家注意的一點了。



龍牙（→↓↘+A／C）：與普通版 ROBERT GARCIA 的那一招沒有大分別，大家可以參閱第 83 期的 P.99。

幻影腳（→←→+A／C）：。這一招舊有的必殺技，雖然攻擊距離不太遠，但由於這一招的攻擊力不俗，所以絕對值得使用。至於A掣及C掣的分別，就只是出招後的持續時間，A掣會較快收招，C掣則會較慢，但兩者的攻擊力都是一模一樣的。另外，由於這一招的攻擊判定集中於前方斜上，而且使出時身體會靠後，所以比起坂崎 獠的暫烈拳用作對空是一個不錯的方法，但對手用較高的跳躍才會更為有效；若用作截擊對手的前緊急迴避，亦是



一個不俗的方法呢。

飛燕疾風腳（→↘↓↙←+B／D）：向前



突進的必殺技，特點是出招快及攻擊距離遠，但可惜在擊中對手後不可以用任何攻擊追打。至於B掣與D掣的分別，就是B掣的收招時間較快，但只得一HIT攻擊，收招時間會較快；而D掣的攻擊一共有2 HITS之多，但若對手擋了的話，對手是十分容易反擊，所以大家還是以較重的通常技 CANCEL 這一招作為連續技使出比較好。

飛燕龍神腳（空中↓↙←+B／D）：與普通版 ROBERT GARCIA 的那一招沒有大分別，大家可以參閱第 83 期的 P.99。

龍虎亂舞（↓↘→↘↓↙←+A／C）：與普通版 ROBERT GARCIA 的那一招沒有大分別，大家可以參閱第 83 期的 P.99。

霸王翔吼拳（→←↙↓↘→+A／C）：與普通版 ROBERT GARCIA 的那一招沒有大分別，大家可以參閱第 83 期的 P.99。

較強連續技

I)「對手近版邊」跳前D>近距離站立C>勾龍降腳蹴>飛燕龍神腳

II) 跳前D>近距離站立C>龍虎亂舞

III)「MAX狀態中不可」跳前D>近距離站立C>龍翻蹴>輕龍虎亂舞



裏坂崎 由里（YURI SAKAZAKI）



【註：超重擊、空中超重擊及CANCEL表，可參閱第83期的P.100】

招式簡介

燕翼（→+B）：與普通版坂崎 由里的那一招沒有大分別，大家可以參閱第 83 期的 P.100。

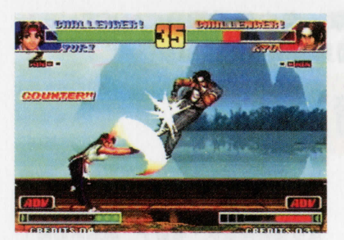
虎煌拳（↓↘→+A／C）：坂崎 由里的舊有遠距離飛行道具，A掣使出的移動時間會較慢，C掣使出的話，移動速度會較快，所以若想配合連續技使出的話，使用重龍擊拳會較佳。不過這一招的收招時間比較慢，這就是大家注意的一點了。但若對手想擋這一招的輕版，大家只要立即使出百烈掌摑，對手便會擋格不到你的輕虎煌拳呢！



雷煌拳（↓↘→+B／D）：坂崎 由里舊有的另一招飛道具攻擊，出招時角色會躍起，然後朝斜下方投出一個飛道具，B掣使出的攻擊距離會較近，但躍起的高度會較低，D掣的攻擊距離會較遠，但躍起的高度會更為高，若空振了的話，被反擊的機會亦相繼提高。另外，若飛道具的末端擊中對手腳尖，是會呈下段狀態的。



碎破（↓↙←+A／C）：可用作對空的舊有必殺技，若用作安全地對空的話，便要掌握到靠光球的末端來擊中對手，這樣相殺的情況才會較少出



現。另外，這一招的攻擊持續時間會較長（尤其是C掣使出），所以用來截住對手的前緊急迴避是十分好的招式。

百烈掌摑（→↘↓↙←+B／D）：一招防禦不能的移動系必殺投技，大家除了用作突襲之外，主要的使用方法就是用作截擊對手的前緊急迴避了，因為若你使用虎煌拳封着對手的去路時，有一些對手是十分喜歡用前緊急迴避來避過，在那一個時候這一招就大派用場了。最重要的一點，

就是當你用較輕的通常技攻擊對手而對手又擋着的話，雖然大家是可以用不是 CANCEL 的方法來使用這一招，不過許多時就算對手不動，你亦是無法得手的，所以用這一個方法來使出這一招一定要小心。

飛燕鳳凰腳（↓↘→↘↓↙←+B／D）：與普通版坂崎 由里的那一招沒有大分別，大家可以參閱第 83 期的 P.100。

霸王翔吼拳（→←↙↓↘→+A／C）：與普通版坂崎 由里的那一招沒有大分別，大家可以參閱第 83 期的 P.100。

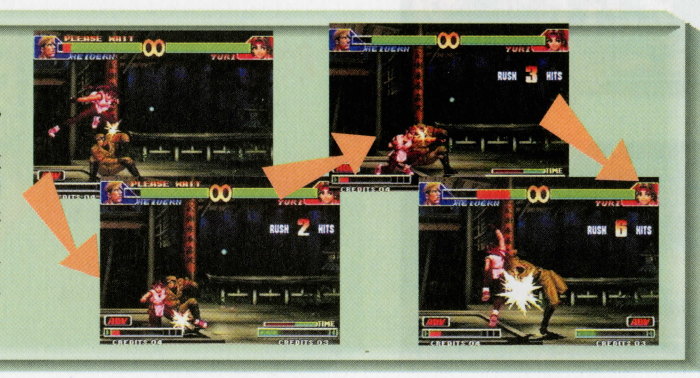
滅鬼斬空牙（芯！超UPPER）（↓↘→↓↘→+A／C）：這是一招無敵時間十分十分長而且出招快的超必殺技，而且攻擊力極為恐怖，大家可以多些用較輕的通常技 CANCEL 作為連續技。可是這一招的缺點，就是出招時的攻擊距離稍為近了一點，對手可能中了第 1 HIT 後便不中餘下的 HIT 數。若用作對空的話，大家亦最好待對手在空中較低處才好使用，否則對手亦可能會在中了第 1 HIT 後不中之後的 HIT 數。

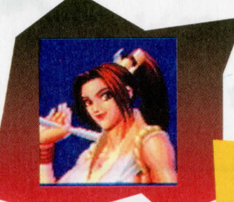
較強連續技

I) 蹲下A>蹲下A>蹲下A>飛燕鳳凰腳

II)「第1 HIT打對手背部／MAX狀態中亦可，但要對一些較肥的角色」跳前D>蹲下B>蹲下C>飛燕鳳凰腳

III)「第1 HIT打對手背部」跳前D>蹲下B>蹲下A>滅鬼斬空牙（芯！超UPPER）





裏不知火 舞（MAI SHIRANUI）

【註：超重擊、空中超重擊及CANCEL表，可參閱第84期的P.114】

招式簡介

紅鶴之舞（↘+B）：和普通版不知火舞的那一招沒有大分別，大家可以參閱第84期的P.114。

黑燕之舞（→+B）：和普通版不知火舞的那一招沒有大分別，大家可以參閱第84期的P.114。

大�風車落（空中↓+A）：和普通版不知火 舞的那一招沒有大分別，大家可以參閱第84期的P.114。

花蝶扇（↓↘→+A／C）：和普通版不知火 舞的那一招沒有大分別，大家可以參閱第84期的P.114。

龍炎舞（↓↙←+A／C）：和普通版不知火 舞的那一招沒有大分別，大家可以參閱第84期的P.114。

必殺忍蜂（←↙↓↘→+B／D）：和普通版不知火 舞的那一招沒有大分別，大家可以參閱第84期的P.114。

飛鼠之舞（空中↓↙←+A／C或↓儲↑+A／C，按住掣不放）：和普通版不知火 舞的那一招沒有大分別，大家可以參閱第84期的P.114。

小夜千鳥（↓↙←+B／D）：攻擊範圍極大的必殺技，大家除了可以用作地截擊之用外，用作對空亦是不錯的選擇；B掣使出的話，攻擊距離會較近，但出招會快一點，D掣使出的話，出招時會行前一小步，所以攻擊距離會較遠一些。至於這一招的最大特點，就是在擊中對手時可以CANCEL龍炎舞作追加攻擊。



超必殺忍蜂（↓↙←↙↓↘→+B／D）：和普通版不知火 舞的那一招沒有大分別，大家可以參閱第84期的P.114。

花嵐（↓↘→↓↘→+A／C）：向前突進的超必殺技，A掣使出的突進距離會較近，C掣則較遠，雖然這一招的攻擊力只屬一般，但由於出招較超必殺忍蜂快，所以這可說是裏不知火 舞的最可靠超必殺技。

較強連續技

I)「對手近版邊或第1 HIT擊中對手背部／對身型較大的角色專用」跳前D>近距離站立C>小夜千鳥>龍炎舞

II)「對手近版邊／與對手相若一定距離」輕花蝶扇>跳前D>近距離站立C>必殺忍蜂

III) 黑燕之舞>蹲下C>花嵐





裏BILLY KANE

【註：超重擊、空中超重擊及CANCEL表，可參閱第85期的P.104】

招式簡介

大回轉蹴（→+A）：和普通版BILLY的那一招沒有大分別，大家可以參閱第85期的P.104。

持桿跳蹴（→+B）：和普通版BILLY的那一招沒有大分別，大家可以參閱第85期的P.104。

三節棍中段打（←↙↓↘→+A／C）：和普通版BILLY的那一招沒有大分別，大家可以參閱第85期的P.104。

火炎三節棍中段打（三節棍中段打擊中時↓↘→+A／C）：和普通版BILLY的那一招沒有大分別，大家可以參閱第85期的P.104。

旋風棍（連按A）：和普通版BILLY的那一招沒有大分別，大家可以參閱第85期的P.104。

集點連破棍（連按C）：和普通版BILLY的那一招沒有大分別，大家可以參閱第85期的P.104。

強襲飛翔棍（→↓↘+B／D）：和普通版BILLY的那一招沒有大分別，大家可以參閱第85期的P.104。但要補足的一點，就是用B掣使出的話，出招時間會快上一點點，但HIT數會較少，D掣則HIT數較多但出招時間慢一些。

雀落（↓↙←+A／C）：對空用的舊有必殺技，攻擊時是朝斜上方，所以用作對空的確有一定的實用性，但亦由於這一個原因，對一些愛用小跳的對手的確是會較難擊中他，所以大家在使用時要絕對注意。



超火炎旋風棍（↓↘→↘↓↙←+A／C）：和普通版BILLY的那一招沒有大分別，大家可以參閱第85期的P.104。要補足的一點，就是A掣使出的出招時間會較快，而C掣則較慢上一點。

SALAMENDA STREAM（↓↘→↓↘→+A／C）：與超火炎旋風棍十分相似的一招，不過出招時身體的後方是沒有攻擊判定的，而且攻擊力與超火炎旋風棍差不多，所以實用度不算高，但唯一的優點就是可以用較重的通常技CANCEL這一招作為連續技，大家一定要在有機會時立即使用啊！



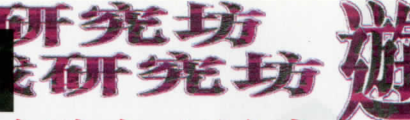
較強連續技

I)「MAX狀態不可／若用輕強襲飛翔棍要對手近版邊／若用重強襲飛翔棍要第1 HIT要擊中對手背部」跳前D>蹲下C>強襲飛翔棍>雀落

II)「開始時MAX狀態不可／若用輕強襲飛翔棍要對手近版邊／若用重強襲飛翔棍要自己較近版邊及第1 HIT要擊中對手背部／EXTRA MODE專用」跳前D>蹲下C>強襲飛翔棍>(儲氣)>超火炎旋風棍(MAX版)

III)「MAX狀態時第1 HIT要擊中對手背部」跳前D>蹲下C>SALAMENDA STREAM





製造商：SEGA ENTERPRISES　發售日期：發售中(9月24日)
售價：4800日圓 記憶：381(EACH SAVE)
SRPG/MEM

SHINING FORCE III SCENARIO 3冰壁之邪神宮

各位有玩《SHINING FORCE III SCENARIO 3冰壁之邪神宮》的讀者，看完了攻略之後，會否覺得久缺了一些輔助資料呢？以下為大家帶來的便是在遊戲之中的一些資料，一定會使大家玩得更輕鬆的。

武器全表 (3)

	武器名字	価格	射程 小	射程 大	攻撃力	防御力	武器相性	相性追加効果	追加効果 / 備註
	大地のロッド	6000	1	1	15	3	魔獸相性	破魔相性	召喚石巨人
	ドラゴンロッド	20000	1	1	18	7	魔獸相性	神聖相性	召喚地獄龍
	クリスタルロッド	23000	1	1	18	5	魔獸相性	NIL	召喚TEAR MUD
	デーモンロッド	24000	1	1	23	0	魔獸相性	NIL	發動必殺技 / 呪咀
	ロッドオブウィル	25000	1	1	22	6	魔獸相性	NIL	發動必殺技 / BREATH
杖	ベセムの杖	0	1	1	11	0	神聖相性	ヒュードル相性	修得閃光魔法
	ベセムの杖（最上職級）	0	1	1	23	0	神聖相性	ヒュードル相性	修得祝福魔法
ワンド	スモールワンド	80	1	1	5	0	破魔相性	NIL	NIL
	マジックワンド	900	1	1	10	0	破魔相性	NIL	修得睡眠魔法
	アンガーワンド	3200	1	1	17	0	破魔相性	NIL	修得BREATH魔法
	フールワンド	11000	1	1	18	0	破魔相性	NIL	發動必殺技 / SLOW魔法
	チャームワンド	15000	1	1	17	0	破魔相性	NIL	發動必殺技
	ウイッチワンド	16000	1	1	19	0	破魔相性	NIL	修得攻擊魔法
	ボルカノンワンド	15000	1	1	19	0	破魔相性	NIL	召喚鳳凰
	ワンドオブガダス	20000	1	1	18	8	破魔相性	NIL	召喚ウェンディゴ
	エターナルワンド	18000	1	1	20	4	破魔相性	NIL	必殺技 / MP回復 / 雷電魔法
	アブスワンド	22000	1	1	19	3	破魔相性	NIL	召喚地獄女王ポロセルピナ
	アースワンド	24000	1	1	18	0	破魔相性	NIL	召喚矮人
アンク	パワーアンク	200	1	1	7	0	神聖相性	NIL	修得HELL BLAST魔法
	セイントアンク	1600	1	1	12	0	神聖相性	NIL	修得補助魔法
	ミステリィアンク	6400	1	1	19	0	神聖相性	NIL	修得反魔法魔法
	ドルイドアンク	8000	1	1	19	0	神聖相性	NIL	必殺技發動 / HELL BLAST
	サイレントアンク	11000	1	1	20	0	神聖相性	NIL	必殺技發動 / 反魔法魔法
	セラフィックアンク	14000	1	1	21	0	神聖相性	破魔相性	必殺技發動 / 補助魔法
	エレメントアンク	15000	1	1	19	0	神聖相性	NIL	HP回復 / ORAR魔法
	ラファエルアンク	16000	1	1	20	5	神聖相性	NIL	召喚ゼピュロス
	アンクオブミトラ	17000	1	1	21	0	破魔相性	NIL	召喚死神タナトス
	ゴルゴダアンク	15000	1	1	23	0	神聖相性	NIL	必殺技 / HP回復 / 反魔法魔法
矢	木の矢	250	2	2	8	0	弓相性	NIL	NIL
	鋼の矢	1200	2	2	12	0	弓相性	NIL	NIL
	ロビンの矢	4500	2	3	17	0	弓相性	NIL	NIL
	王者の矢	12400	2	3	23	0	弓相性	NIL	NIL
	月光の矢	17000	2	3	23	0	弓相性	神聖相性	必殺技 / HP回復 / ベルセルク
	竜骨の矢	21000	2	3	24	5	弓相性	魔獸相性	必殺技發動
	破魔の矢	24000	2	3	25	7	弓相性	破魔相性	必殺技發動
	アンタレラの矢	26000	2	3	23	0	弓相性	NIL	必殺技發動 / 呪咀
	ワジタリウスの矢	28000	2	3	30	0	弓相性	NIL	必殺技發動
クォレル	ライトクォレル	320	2	2	9	0	弓相性	NIL	會心率UP
	ミドルクォレル	2500	2	3	14	0	弓相性	NIL	會心率UP
	ヘビークォレル	8000	2	3	20	0	弓相性	NIL	會心率UP
	ミスリルクォレル	13000	2	3	23	0	弓相性	神聖相性	會心率UP
	フレイムクォレル	19000	2	3	24	0	弓相性	神聖相性	必殺技發動
	ソニッククォレル	17000	2	3	24	0	弓相性	破魔相性	必殺技發動
	ドップラークォレル	23000	2	3	29	0	弓相性	神聖相性	必殺技發動
シェル	アサルトシェル	600	2	2	11	0	弓相性	NIL	NIL
	グレートシェル	3000	2	2	16	0	弓相性	NIL	NIL
	バスターショット	11000	2	3	22	0	弓相性	NIL	NIL
	マグナムシェル	15000	2	3	24	0	弓相性	魔獸相性	會心率UP
	ストームショット	18000	2	3	23	0	弓相性	NIL	必殺技發動
	メテオショット	24000	2	3	25	0	弓相性	魔獸相性	必殺技發動
	ホットロードシェル	26000	2	3	29	0	弓相性	魔獸相性	必殺技發動
手裏剣	十字手裏剣	300	2	2	4	0	弓相性	NIL	NIL
	万手裏剣	1200	2	2	8	0	弓相性	NIL	NIL
	巴重ね	4000	2	2	13	0	弓相性	NIL	NIL
	紫電万	7000	2	3	15	0	弓相性	NIL	必殺技發動
	八方手裏剣	9000	2	3	16	0	弓相性	NIL	必殺技發動
	風魔手裏剣	13000	2	3	18	0	弓相性	NIL	必殺技發動
	闇魔手裏剣	15000	2	3	27	0	弓相性	NIL	必殺技發動
くちばし	ペンくちばし	0	1	1	0	0	NIL	NIL	美麗的嘴
	ペンコくちばし	0	1	1	0	0	NIL	NIL	美麗的嘴
	銀のくちばし	600	1	1	5	0	神聖相性	NIL	必殺技發動
	七色くちばし	777	1	1	12	0	NIL	NIL	必殺技發動
	金のくちばし	1800	1	1	3	0	破魔相性	NIL	與召喚相同（?）
ウィップ	チェーンウィップ	7000	1	1	17	0	魔獸相性	NIL	NIL
	クイーンウィップ	13000	1	1	20	0	魔獸相性	NIL	必殺技發動
	愛のムチ	9000	1	1	17	0	魔獸相性	NIL	使用後會增加法力，不過會感到痛楚
	ムッチムチ	12000	1	1	18	0	魔獸相性	NIL	必殺技發動
	シルクウィップ	15000	1	1	27	0	魔獸相性	NIL	必殺技發動
敵専用	シミター	200	1	1	5	0	剣相性	NIL	NIL
	神忍の杖	14000	1	1	16	0	破魔相性	NIL	巴山達（バサンダ）專用 備有回復能力的武器
	地獄のロード	19000	1	1	20	0	魔獸相性	NIL	死亡希玲（デスヘレン）專用之杖
	風神の扇	9000	1	1	22	0	剣相性	NIL	戈利亞狄（ゴリアテ）以風之力作能源的扇
	ハルバロード	7000	1	1	16	0	槍相性	魔獸相性	REIGN BLOOD騎士用 魔獸 槍相性之武器
	カオスメビウス	0	1	1	15	0	NIL	NIL	大司祭專用

修得魔法表

人物名字	修得LEVEL	基本職級 魔法名字	魔法LEVEL	修得LEVEL	第一次転職 魔法名字	魔法LEVEL	修得LEVEL	第二次転職 魔法名字	魔法LEVEL
シンピオス	1	リターン	1	2	スパーク	1	2	インフェルノ	1
				4	スパーク	2	8	インフェルノ	2
				8	スパーク	3			
				14	スパーク	4			
マスキュリン	1	ブレイズ	1	4	ブレイズ	3	3	アタック	3
	4	ブレイズ	2	7	スパーク	2			
	9	スパーク	1	11	ブレイズ	4			
	15	ブレイズ	3	13	スパーク	3			
				16	アタック	1			
				19	スパーク	4			
				23	アタック	2			
グレイス	1	ヒール	1	5	ヒール	3	3	オーラ	4
	4	アンチドウテ	1	7	オーラ	1			
	7	ヒール	2	12	ヒール	4			
	10	アンチドウテ	2	14	オーラ	2			
	17	ヒール	3	18	オーラ	3			
				23	オーラ	4			
アイリン	1	ヒール	1	2	ヘルブラスト	2		無法修得魔法	
	6	ヘルブラスト	1	4	レジスト	1			
	8	ヒール	2	7	ヒール	3			
	14	ヘルブラスト	2	10	ヘルブラスト	3			
				12	レジスト	2			
				15	ヒール	4			
				19	ヘルブラスト	4			
ジュリアン	1	リターン	1	2	スパーク	1	2	インフェルノ	1
				8	スパーク	2	8	インフェルノ	2
				14	スパーク	3			
				20	スパーク	4			
カーン	1	ヒール	1	2	サポート	1		無法修得魔法	
	7	ヒール	2	6	ヒール	3			
	4	サポート	1	8	スロウ	1			
				11	サポート	2			
				14	ヒール	4			
				18	スロウ	2			
ヌーン		上級時出場人物		1	フリーズ	1		無法修得魔法	
				2	フリーズ	2			
				3	スパーク	1			
				7	スパーク	2			
				10	フリーズ	3			
				13	ソウルスチル	1			
				16	フリーズ	4			
				20	ソウルスチル	2			
ハガネ		上級時出場人物		1	スリープ	1	2	アタック	2
				10	ソウルスチル	1			
				14	アタック	1			
				17	ソウルスチル	2			
				22	アタック	2			
ムラサメ		上級時出場人物		1	ブレイズ	1	2	ブレイズ	4
				4	スロウ	1			
				7	ブレイズ	2			
				9	レジスト	1			
				13	スロウ	2			
				17	ブレイズ	3			
				19	レジスト	2			
				21	ブレイズ	4			
メディオン	1	リターン	1	2	スパーク	1	2	インフェルノ	1
				8	スパーク	2	8	インフェルノ	2
				14	スパーク	3			
				20	スパーク	4			
シンテシス	1	ブレイズ	1	4	ブレイズ	3	2	スパーク	4
	4	ブレイズ	2	7	スパーク	2			
	8	ソウルスチル	1	10	ソウルスチル	2			
	10	スパーク	1	13	スパーク	3			
	15	ブレイズ	3	16	ブレイズ	4			
				22	スパーク	4			
ウリュド	1	ヒール	1	3	オーラ	1	3	オーラ	4
	4	アンチドウテ	1	5	ヒール	3			
	7	ヒール	2	11	オーラ	2			
	10	アンチドウテ	2	14	ヒール	4			
	17	ヒール	3	18	オーラ	3			
				21	オーラ	4			
はづき	3	ヘルブラスト	1	3	チャーム	1	2	アタック	2
	8	ヘルブラスト	2	7	ヘルブラスト	3			
	19	ヘルブラスト	3	11	アタック	1			
				14	ヘルブラスト	4			
				18	チャーム	2			
				21	アタック	2			
ヘドバ	2	フリーズ	1	2	ゼビュロス	1	2	フリーズ	4
	6	フリーズ	2	6	ウェンディゴ	1			
	20	フリーズ	3	8	フリーズ	3			
				12	ゼビュロス	2			
				17	ウェンディゴ	2			
				21	フリーズ	4			
グラシア		上級時出場人物		1	オーラ	1	1	シャイニング	2
				9	オーラ	2	4	オーラ	4
				15	オンフェルノ	1	5	シャイニング	2
				20	オーラ	3			
				24	オーラ	4			

ヘラ		上級時出場人物		1	ヒール	1		無法修得魔法	
				2	ヒール	2			
				4	サポート	1			
				6	レジスト	1			
				10	ヒール	3			
				12	サポート	2			
				14	レジスト	2			
				17	ヒール	4			
アーサー		上級時出場人物		1	ブレイズ	1	5	フリーズ	2
				6	フリーズ	1	10	スパーク	2
				14	スパーク	1	15	ブレイズ	3
				20	ブレイズ	2	20	フリーズ	3
				25	フリーズ	2	30	スパーク	3
				30	スパーク	2			
エキュアル		上級時出場人物		1	アンチドウテ	1	3	ヘルブラスト	4
				6	アンチドウテ	2			
				11	ヘルブラスト	1			
				15	ヘルブラスト	2			
				19	ヘルブラスト	3			
				24	ヘルブラスト	4			
イザベラ		上級時出場人物		1	ヒール	1	3	オーラ	4
				2	アンチドウテ	1			
				3	ヒール	2			
				5	アンチドウテ	2			
				7	ヒール	3			
				10	オーラ	1			
				13	ヒール	4			
				15	オーラ	2			
				18	オーラ	3			
				23	オーラ	4			
ブリジット		上級時出場人物		1	スパーク	1	2	スパーク	4
				4	ドレイン	1	4	アタック	2
				7	スパーク	2			
				10	アタック	1			
				13	スパーク	3			
				17	ドレイン	2			
				21	スパーク	4			
				24	アタック	2			
ローリィ		上級時出場人物		1	アンチドウテ	1		無法修得魔法	
				6	チャーム	1			
				10	アンチドウテ	2			
				12	スリープ	1			
				17	チャーム	2			
プロフォンド		上級時出場人物		5	スロウ	1	4	ブレイズ	4
				10	ブレイズ	1			
				13	スロウ	2			
				16	ブレイズ	2			
				20	ブレイズ	3			
				25	ブレイズ	4			
ペンドルフ		上級時出場人物		1	サポート	1		無法修得魔法	
				5	ペンコ	1			
				10	サポート	2			
				12	ペン	1			
				15	ペンコ	2			
				20	ペン	2			
ジュウベエ		上級時出場人物		3	レジスト	1	2	餓鬼王	1
				8	ソウルスチル	1	6	餓鬼王	2
				13	レジスト	2			
				19	ソウルスチル	2			
プリムラ		上級時出場人物		1	ヒール	1	2	アタック	2
				7	ヒール	2	3	ゼピュロス	2
				10	アタック	1			
				13	ヒール	3			
				16	ゼピュロス	1			
				18	ヒール	4			
				21	アタック	2			
				24	ゼピュロス	2			
マーキィ		上級時出場人物		1	フリーズ	1	2	フリーズ	4
				2	フリーズ	2	4	プロセルピナ	2
				5	ソウルスチル	1			
				8	フリーズ	3			
				13	ソウルスチル	2			
				19	プロセルピナ	1			
				21	フリーズ	4			

礦石

材料：ミスリル銀

種類	価格	加工品		
ナイフ	4000	ミスリルナイフ	バタフライナイフ	アサッシンナイフ
ソード	10000	カウンターソード	ソードオブシヴァ	レヴァテイン
レイピア	8000	ミストレイピア	マジックレイピア	シャアンレイピア
ブレード	9000	ラストブレード	ルーンブレード	フォトンブレード
刀	12000	風切りの太刀	骨喰いの太刀	海鳴りの太刀
ウイング	11000	シルフウイング	ソニックウイング	コスモウイング
ランス	12000	ゲイルランス	ホーリィランス	ドラグーンランス
スピア	9000	シルバースピア	カウンタースピア	ランスロットスピア
ハルバード	13000	ブレイブハルバード	ロードハルバード	アークハルバード
アックス	8000	ヒートアックス	ギガントアックス	ドラゴンアックス
トマホーク	6000	ルーントマホーク	キラートマホーク	スカイトマホーク
メイス	9000	セイントメイス	リベンジメイス	トールハンマー

種類	価格	加工品		
アンカー	15000	スピンアンカー	クラッシュアンカー	グラビティアンカー
クロウ	6000	ミスリルクロウ	タイガークロウ	ベルセルククロウ
グラブ	5000	スパイクグラブ	マッスルグラブ	スパークグラブ
ナックル	5500	ギガントナックル	ミストナックル	ワイヤーナックル
ロッド	13000	メイズロッド	ミルキーロッド	アルケミーロッド
ワンド	14000	フールワンド	チャームワンド	ウイッチワンド
アンク	12000	ドルイドアンク	サイレントアンク	セラフィックアンク
矢	13000	月光の矢	竜骨の矢	破魔の矢
クォレル	12000	ミスリルクォレル	フレイムクォレル	ソニッククォレル
シェル	15000	マグナムシェル	ストームショット	メテオショット
手裏剣	7500	紫電万	八方手裏剣	風魔手裏剣
くちばし	400	銀のくちばし	NIL	NIL
ウィップ	13000	クイーンウィップ	愛のムチ	ムッチムチ

材料：ミスリルのかけら		
種類	価格	加工品
ACCESSORY	1500	パワーリング
ACCESSORY	1500	ポロテクトリング
ACCESSORY	1500	マジックリング
ACCESSORY	1500	ゲイルリング
ACCESSORY	1500	アタックリング
ACCESSORY	1500	マスターリング
ACCESSORY	1500	アルテミスピアス
ACCESSORY	1500	マルスチェイン
材料：ダークマター		
種類	価格	加工品
ソード	12000	ダークサイドソード
刀	12000	村正
ハルバード	14000	イビルハルバード
アックス	10000	イビルアックス
クロウ	8000	ジギタリスクロウ
ロッド	16000	デーモンロッド
矢	15000	カンタレラの矢
材料：オリハルコン		
種類	価格	加工品
ナイフ	6000	リッパーナイフ
ソード	12000	ソードオブロード
レイピア	10000	ネビュラレイピア
ブレード	11000	バリオンブレード
刀	14000	正宗
ウイング	13000	フルメタルウイング
ランス	14000	ポゾンランス
スピア	11000	メルクリウススピア
ハルバード	15000	バスターハルバード
アックス	10000	アポロンアックス
トマホーク	8000	フレイムトマホーク
メイス	11000	ジオ ハンマー
アンカー	17000	プラズマアンカー
クロウ	8000	ゲヘナクロウ
グラブ	7000	コキュートスグラブ
ナックル	7500	オーラナックル
ロッド	15000	ロッドオブウィル
ワンド	16000	エターナルワンド
アンク	14000	ゴルゴタアンク
矢	15000	サジタリウスの矢
クォレル	14000	ドップラークォレル
シェル	17000	ホットロードシェル
手裏剣	9500	闇魔手裏剣
くちばし	800	七色くちばし
ウィップ	15000	シルクウィップ

飾　物

	名字	価格	效果
指輪	シルバーリング	2000	提升防禦力 2，運UP
	ライフリング	3000	提升防禦力 4，每回合回復HP
	パワーリング	3000	提升攻擊力 5，防禦力 5
	プロテクトリング	3000	提升防禦力至 5；使用時與HEALING LEVEL 2相同
	マジックリング	3000	提升屬性防禦；使用時可回復MP
	ゲイルリング	3000	提升防禦力 5、速度
	アタックリング	5000	提升攻擊力 5；使用時與攻擊LEVEL 1相同
	マスターリング	5000	提高會心一擊率、反擊率
	韋駄天リング	3000	提高移動力
	白のリング	5000	提高防禦力
	黒のリング	5000	提升攻擊力 10；提高會心一擊率；風魔法LEVEL 2；呪咀
	イビルリング	5000	提升攻擊力 15；雷電魔法LEVEL 2；呪咀
	カオスリング	4000	杖機鑾器之呪咀
手環	バトルブレイス	2000	提升攻擊力 2
	プロテクトブレイス	2000	提升防禦力 3
環	プラチナサークル	4000	提升防禦力 4
	プリンセスサークル	7000	提升防禦力 7；提高運；每回合回復MP
鉢金	忍びの鉢金	4000	提升防禦力 3；忍者專用
	風魔の鉢金	5000	提升防禦力 5；提高會心一擊率；忍者專用
裝飾品	アルテミスピアス	5000	提升防禦力 5；提高反擊率；提高運
	マルスチェイン	5000	提升攻擊力 5；提高會心一擊率；提高運
	スイフトブーツ	3000	提高速度；使用時與補助魔法LEVEL 1相同
	男気ふんどし	8	提高會心一擊率；增加男子氣概
	本気の下着	5	提高反擊率；變得極之認真
ETC	エルベセムの宝珠	0	使用時與神聖之力相同，能給予敵人傷害

道　具

名字	価格	效果
薬草	10	約回復10 HP
いやしのしずく	200	約回復30 HP
いやしの水	300	HP全回復
恵みの雨	10000	全員HP全回復
女神の涙	300	約回復20 MP
希望の光	2000	全員MP全回復
毒消し草	20	ANTISPELL L1效果（毒、麻痺回復）
妖精の粉	100	ANTISPELL L2效果（毒、麻痺、其人也效果回復）
天使の羽	40	RETURN L1效果（放棄戰鬥回到教會）
フリーズボール	300	以道具式使用，冰魔法L2之效果
力のワイン	500	提高攻擊能力值
守りのミルク	500	提高防禦能力值
はやてのチキン	500	提高速度能力值
いだてんピーマン	1500	提高移動能力值，最大上限為9
幸運のクッキー	1000	提高運之能力值，最大上限為9
元気のパン	500	提高HP之最高值
さとりのミツ	500	提高MP之最高值
勇気のリンゴ	500	提升一個LEVEL
ミスリルの銀	2000	可以在冶鐵屋為武器加工
ミスリルのかけら	500	可以在冶鐵屋為道具加工
ダークマター	1200	可以在冶鐵屋為邪惡之武器加工
オリハルコン	5000	可以在冶鐵屋為武器加工
切り花	12	可憐之花，不能食用
鶏のエサ	120	雞喜歡食的東西
大きな卵	300	與牠說話時會叫的大蛋
船倉のカギ	0	一艘船的鎖匙？
牢獄のカギ	50	打開沙拉班度（サラバンド）牢獄的鎖匙
ろうやのカギ	0	打開巴蘭度（バーランド）牢屋的鎖匙
ロビィズ アイ	0	起動洛比（ロビィ）的部件
カキ型の金棒	0	像是鎖匙般的東西，大型的金屬棒
像の黒水晶	0	好像與艾斯比亞（アスピア）有甚麼關係似的？
おいしい肉	15	好像很美味的東西，吃後可回復5HP
帝都遺跡の地図	300	記錄帝都遺跡的古地圖
神竜遺跡の地図	600	記錄神龍遺跡的古地圖
山脈遺跡の地図	900	記錄山脈遺跡的古地圖
闇遺跡の地図	1200	記錄闇遺跡的古地圖
炭坑の地図	1500	記錄炭坑的古地圖
砲台遺跡の地図	1800	記錄砲台遺跡的古地圖



製造商：KONAMI
容量：CD-ROM
MEM / SLG / MOUSE

價格：420港圓／508港圓（限定版）
記憶：1 block



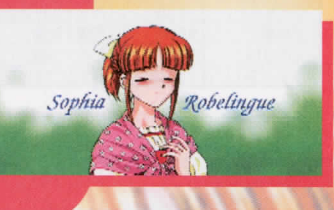
Present by：山寺良牙

最初遇到的人可能是你的終生伴侶

凝望騎士

人物總集介紹（最終回）





蘇菲亞・羅拔鈴姬
（ソフィア・ロベリンゲ）
「CV：小西寛子」

生日：12月10日
年齡：15歲（初見面時）
血型：未測定
住所：芬尼路
職業：學生
備註：×
性格：文靜
興趣：哼歌
喜歡的地方：劇院
將來夢想：能於舞台上表演
理想的男性：只喜歡自己的人
喜歡的生日禮物——
有錢人或以上：愛的詩集（愛の詩集）
小有錢人：音樂盒（オルゴール）
庶民的：廚具一套（調理具一式）

遇見方法——

期間：26年4月1日，打倒不良份子救出她後，說出名字便可「説出名字（名前を教える）」。

約會反應表——

地點：時裝店（ブティック）
約會地方好感度：○

問題：我不經常在服裝上花錢（それに私…服とかにあまりお金を使…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
但你是女孩喎（女の子なのに？）	D	D	D
有這回事（そういうものなんだ……）	C	C	C
倒不如說你窮（素直にお金がないと言え）	F	F	F

問題：穿這服裝上舞台會十分美麗吧（こんな服で舞台に立てたら素敵でし…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
太過艷麗一定十分搶眼（派手だから舞台で目立つね）	D	D	D
你真的很喜歡舞台（本当に舞台が好きなんだね）	C	C	C
很想你為我而穿（僕の為だけに着てほしいな）	D	A	A

地點：貴金屬店（貴金属店）
約會地方好感度：○

問題：寶石之類雖然十分美麗，但…（宝石とかって、きれいですけどそれ…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
就這樣也十分美麗（そのままで充分きれいだからね）	C	C	A
寶石也是一種身份像徵（宝石は一種のステイタスだよ）	D	D	D
有錢的話又不是這麼想的（金があれば、そう思わないくせに）	F	F	F

問題：十分美麗，可是買不起…（きれいですね…とても手が出ないの…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
是否說鑽石（あのダイヤモンドのだね）	D	D	D
是否說青金石（あのラピスラズリのだね）	B	B	B
是否那貓眼石（あのオパールのやつだね）	C	C	C

地點：餐廳（レストラン）
約會地方好感度：○

問題：這處的味道認為怎樣？（ここの料理って…どう思います？）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
極度好的味道（至高という言葉に値する味だ）	D	D	D
始終都是家中的好（自分は家庭の味の方が好きだ）	A	A	A
正一是垃圾…快叫廚師出來（まさに生ゴミ…シェフを呼べ！）	E	E	E

問題：這處可能不能「打包」（あの…包んでもらう事ってできない…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
這就……（それはちょっと……）	D	D	D
你試試去問（自分が頼んでみるよ）	C	C	A
窮人真的是……（これだから貧乏人は…）	F	F	F

地點：酒吧（酒場）
約會地方好感度：×

地點：舞廳（ダンスホール）
約會地方好感度：○

問題：「成功時」你跳得很好呢（リードが、お上手なんですね…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
你亦跳得很好（君も上手だったよ）	A	A	A
我對於跳舞有自信（ダンスには自信があるんだ）	B	B	B
你踏到我好幾次（何度も足を踏みやがって！）	D	D	D

問題：「失敗時」還是互相踏到對方（フフフ…お互い足の踏み合い…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
對不起（申し訳ない……）	C	C	C
我也不擅長跳舞（こういうのは苦手だ）	B	B	B
你手跳得差（お前がヘボだからだ）	E	E	E

地點：多利滋泉（トレンツの泉）
約會地方好感度：◎

問題：我試下放幣入去（私、コインを入れてみますね）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
祈求甚麼（何を願うの？）	C	C	C
我也祈求（自分もやろう）	A	A	A
拾回硬幣（コインを拾おう）	E	E	E

問題：這處大多一個人來（ここの泉は一人で来ることも多いん…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
但看來很冷清（でも冷たそうだね）	C	C	C
可表現心中所想的（心があらわれるね）	B	B	B
看來十分好喝的水呢（美味しそうな水だね）	D	D	D

地點：審判的口（審判の口）
約會地方好感度：○

問題：說謊的人將手放進去的話會…（嘘をついている人がこの口の中に手…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
任何人也會說謊（そうだね、誰でも嘘はつくし）	C	C	C
只說真話生存便不覺得恐怖（真実だけで生きれば怖くない）	D	D	D
這是你說謊的證據（それは君がウソつきな証拠だ）	E	E	D

問題：雖說是恐怖，但將手放進去有些…（おとぎ話とはいっても…ちょっと手…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
大聲嚇她（大声を出しておどかす）	C	C	C
這她是否喜歡我（「僕は好き？」と尋ねる）	C	C	B
一起放手入去（自分も一緒に手を入れる）	D	D	A

地點：FLOWER GARDEN（フラワーガーデン）4-5月間
約會地方好感度：◎

問題：這花十分美麗（この花、きれいですね？）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
真的十分美麗（本当にきれいだね）	A	A	A
那又怎樣（それはどうかな？）	D	D	D
我不喜歡植物（植物は嫌いなんだ）	E	E	E

問題：回想起小時的事（子供の頃を思い出しますね）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
送她花束（首飾りを作る）	B	B	B
做首飾給她（花束にして贈る）	C	C	A
吹草笛（草笛を鳴らす）	C	C	C

地點：FLOWER GARDEN（フラワーガーデン）9-10月間
約會地方好感度：◎

問題：牡丹的花語好像是「移情別戀」（確か…ダリアの花言葉って『移り気…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
我只是看著你（君だけを見つめてるよ）	C	C	A
果然像我（まさに自分にぴったりだ）	D	D	D
果然像你（まさに君にぴったりだ）	E	E	E

問題：很可惜此處只是一定時間可以來（ここが期間限定なんてもったいない…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
只是開花的期間（花が咲く時期だけだからね）	D	D	D
女孩對於有期限的物件很弱（女の子って限定ものに弱いね）	D	D	D
其他的時期也想來此處（ほかの時期にも来たいね）	B	B	B

地點：茶室（喫茶店）
約會地方好感度：◎

問題：你要甚麼？（何を頼みます？）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
拔蘭地（ブレンド）	A	A	A
馬爾（マニュ）	B	B	B
果汁粉（懐中汁粉）	C	C	C

問題：咖啡對於我來說還是喜歡...（私、どちらかというとコーヒーより…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
我也是（実は自分もそうだ）	C	C	C
男性多喜歡黑咖啡（男はブラックでいく）	B	B	B
我喜歡喝酒（お酒の方がいいな）	E	E	E

地點：林陰大道（並木道）3-5月
約會地方好感度：◎

問題：你喜歡春天嗎？（〇〇さん春って好きですか？）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
喜歡（春は好きなんだ）	A	A	A
不喜歡（春は好きでない）	C	C	C
喜歡春巻（春巻きは好きだ）	D	D	D

地點：林陰大道（並木道）6-8月
約會地方好感度：◎

問題：呀！有隻小貓在樹上不能下來（あ、大変あの子猫…木の上から降り…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
去救牠吧（助けてあげよう）	B	B	B
如果救牠的話（助けてあげたら）	D	D	D
放著牠不理（放っておこう）	E	E	E

地點：林陰大道（並木道）9-11月
約會地方好感度：◎

問題：看著周圍的落葉不覺...（枯れ葉が舞うのを見てるとなんだか…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
羅蔓蒂克呢（ロマンチストだね）	C	C	B
我也這樣想（自分もそう思う）	B	B	A
不是煞風景嗎？（気取るんじゃない）	E	E	E

問題：你聽到秋天會聯想到...（〇〇さんは秋と聞いて何を連想しま…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
藝術的秋（芸術の秋）	B	B	B
運動的秋（運動の秋）	C	C	C
食慾的秋（食欲の秋）	C	C	C

地點：林陰大道（並木道）12-2月
約會地方好感度：◎

問題：有少許寒冷（少し…寒いですね）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
摟著她的肩（肩を抱く）	C	C	A
拖著她的手（手をつなぐ）	C	C	B
點火（火をつける）	E	E	E

問題：那邊有隻貓（〇〇さんほらあそこに猫がいますよ…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
在幹甚麼呢（何をしてるのかな）	A	A	A
是甚麼名字呢（なんて名前だろうね）	C	C	C
很可愛呢（なんか、かわいいね）	B	B	B

地點：畫廊（画廊）
約會地方好感度：○

問題：喜歡甚麼畫（〇〇さんはどんな絵がお好きなんで…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
風景畫（風景画）	A	A	A
人物畫（人物画）	C	C	C
裸體畫（春画）	E	E	E

問題：該説甚麼好（何て言ったらいいか…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
乾後的畫具的味道之類（乾いた絵の具のにおいとか）	B	B	B
畫家的苦惱之類（絵から伝わる画家の苦悩とか）	C	C	C
看畫的人之類（絵を観賞している人たちとか）	B	B	B

地點：劇院（シアター）
約會地方好感度：○

上映劇：灰諧騎士（ジョーダンナイト）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
有趣（面白かったね）	B	B	B
一般（なかなかだったね）	C	C	C
冇趣（面白くなかったね）	D	D	D

上映劇：羅塞塔（ロゼッタ）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
有趣（面白かったね）	A	A	A
一般（なかなかだったね）	C	C	C
冇趣（面白くなかったね）	D	D	D

上映劇：羅密歐與茱麗葉（ロメオとジャリエッタ）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
有趣（面白かったね）	A	A	A
一般（なかなかだったね）	C	C	C
冇趣（面白くなかったね）	D	D	D

地點：運動今園（運動公園）4-12月
約會地方好感度：△

問題：努力吧（頑張りましょうね）

成功的話

回答	普通	喜歡	十分喜歡
絕對有（ばっちり）	A	A	A
一般（まあまあ）	B	B	B
可能會死（だめかも）	C	C	C

失敗的話

回答	普通	喜歡	十分喜歡
絕對有（ばっちり）	D	D	D
一般（まあまあ）	C	C	C
可能會死（だめかも）	C	C	C

地點：鬥技場（競技場）1-3月
約會地方好感度：△

問題：就算比任何人給最終也...（誰よりも強くなるっていっても結局…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
可許如此（確かにそうかもしれない）	B	B	B
是為了生存的技術（いや生き残る為の技術だ）	D	D	D
你不明殺人的快感（人を斬る快感を知らなくくせに）	E	E	E

地點：馬戲團（サーカス）
約會地方好感度：○

問題：真利害，這樣的事也做到...（すごい…何であんな事できるのかし…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
真的利害（確かにすごいね）	B	B	B
不太利害（全然すごくない）	D	D	D
我一直在睡（ずっと寝てたよ）	D	D	B

地點：散步區（遊歩道）
約會地方好感度：○

問題：這樣行怎樣也...（こうして歩いてるとなかだか…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
好像戀人（恋人同士みたいだね…）	C	C	A
每日很忙是謊話（日々の忙しさが嘘みたい）	B	B	B
兩個傻人（バカ二人って感じだね）	E	E	E

問題：看來周圍都是情侶們（周りはアベックばかりみたいですし…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
也包括我們（ぼくら二人も含めてね）	C	C	A
如果與女友來便好了（彼女と来れば良かった）	D	E	E
擲石仔吧（石でも投げてやろう）	E	E	E

地點：RED GATE（レッドゲート）
約會地方好感度：△

問題：你就算出戰也...（〇〇さん戦地に赴くことがあっても…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
為了你我會回來（君のために帰ってくる）	C	C	A
我是不死身的（自分は不死身だから）	D	D	D
死了的話請到我的墓獻花（死んだら墓に花を添いてくれ）	C	C	C

問題：這國家不會輸的嗎？（この国は…負けないですよね？）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
有我在冇問題（自分がいるから大丈夫）	D	D	B
是勝是敗賭一局才知（勝つか負けるか賭けよう）	E	E	E
未完也不知勝負（終わるまで分からないな）	C	C	C

地點：遊覽船（ゴンドラ）5-10月
約會地方好感度：○

問題：這樣真好（いいですね…こういうのって）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
景色真美（流れる景色が、きれいだしね）	B	B	B
能座在你身旁（君のそばに座ってられるしね）	C	C	A
像通往冥途的船（冥途の渡し船みたいだしね）	E	E	E

問題：如果遊覽船沉的話...（今、このゴンドラが沈んだら…と思…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
你會游水的話便沒事（自分は泳げるから大丈夫）	D	D	D
會先救你（その時は助けてあげるよ）	C	A	A
由於近岸會沒事的（岸まで近いから平気だよ）	C	C	C

地點：牧場（牧場）4-11月
約會地方好感度：○

問題：住在這個被自然圍繞曹的地方...（こういう自然に囲まれた暮らし方も…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
住在此處不錯（ここで暮らすのもいいね……）	C	C	C
每日也過著艱辛的日子（しかし厳しい日々あるよ）	B	B	B
每日可以任食豚和馬（毎日、豚や馬を食い放題だね）	D	D	D

問題：真有型，也好想乘一次（素敵ですね…一度でいいから乗って…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
下次給你騎（今度、乗せてあげるよ）	A	A	A
習慣便不難的（慣れれば難しくないよ）	C	C	C
對女孩可能用些危險（女の子には危険だよ）	D	D	D

地點：森林區（森林区）
約會地方好感度：△

問題：十分靜呢！感到有些恐怖（静かですね…ちょっと怖い感じがし…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
沒事，有我在你身旁（大丈夫、そばにいるから）	C	C	A
是埋死人的好地方（死体を埋めるには適地だね）	D	D	D
就算叫也沒用的...嘻嘻嘻（騒いでも無駄だ…ククク）	E	D	D

問題：那處好像有東西在動（あっ今あそこで何か動いたような…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
也許是幽靈（幽霊かもね……）	D	D	D
是血漿（プラズマだよ）	C	C	C
熊人暴走呀（アライグマだよ）	C	C	C

地點：高原（高原）4-9月
約會地方好感度：◎

問題：在這處可忘記所有不快事（ここにいると嫌なことなんか忘れち…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
我也這麼想（自分もそう思う）	B	B	B
不可逃避現實（現実逃避はいけない）	D	D	D
不如不做人？（人間やめたら？）	F	F	F

問題：做甚麼？（あら？何してるんですか？）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
不如一起躺在草地上（一緒に寝転ばないか？）	C	C	C
觀察高山植物囉（高山植物の観察だよ）	B	B	B
深呼吸（息をしてるんだ）	E	E	E

地點：神殿遺跡（神殿跡）
約會地方好感度：△

問題：看像很容易塌下（なんか今にも崩れ落ちそうですね…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
這是經過多年日月的證據（それだけ年月を経た証拠だよ）	B	B	B
有危險不如回去（危ないから、もう戻ろうか）	C	C	C
向軍部下令將它拆去（軍部に申して取り壊して貰おう）	D	D	D

問題：你對歷史有否詳細？（〇〇さん歴史とかそういうのって詳…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡用
考古學的方式説明（考古学的に説明する）	D	D	D
用又有趣又古怪的方式説明（面白おかしく説明する）	B	B	B
請求對方説明（相手に説明を求める）	D	D	D

地點：銀月之塔（銀月の塔）
約會地方好感度：◎

問題：十分美的景色呢（素晴らしい眺めですよね…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
多魯蕃是一個美麗的地方（ドルファンって美しい街だね）	A	A	A
只不過是一個小城市（まるでミニチュアの街だね）	B	B	B
你不怕高嗎？（高い場所って怖くない？）	C	C	C

問題：晚上的景色更加美呢（夜の眺めはまた一段と美しいですね…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
那只是生活的燈火（あの灯かりは生活の灯だから）	B	B	B
好像寶石箱呢（まるで宝石箱のようだね）	C	C	C
還是你較美麗（君の方が、きれいだよ）	A	A	A

地點：墳場（地下墓所）
約會地方好感度：△

問題：在這樣的地方建墳場（ここって地下に作られたお墓なんで…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
有興趣（興味を引くね）	B	B	B
冇興趣（面白くないね）	C	C	C
會出現喪屍（ゾンビが出そうだね）	D	D	D

問題：聽説這裡埋有財寶（噂ではここに財宝が隠されているら…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
究竟是甚麼（何だろうね？）	C	C	C
一起找吧（一緒に探そう）	D	D	D
這只是謊話（そんなの嘘だよ）	C	C	C

地點：燈塔（灯台）
約會地方好感度：○

問題：對不起，想起少許事（あ、ごめんなさいちょっと考えごと…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
不用介懷（気にしなくていいよ）	C	C	C
究竟想甚麼呢（何を考えてたのかな？）	C	C	A
真是失禮的女孩（まったく失礼な女だ…）	D	D	D

問題：如果我可以為某人打氣的話（私も誰かをはげますことが出来たら…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
一定可以的（きっと出来ると思うよ）	B	B	B
這好像舞台劇（その方法が舞台なんだね）	C	C	C
好想充滿優越感（優越感に浸りたいんだね）	E	E	E

地點：公眾墳場（共同墓地）
約會地方好感度：△

問題：今次的戰事中有很多士兵死去（今度の戦争で多くの兵隊さんが死ん…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
戰爭快些完便好了（早く戦争が終わるといいね）	B	B	B
戰爭完的話便沒有工做（戦争が終わると仕事がなくなる）	D	D	D
最後，死去的人只是無膽匪類（死ぬ奴がマヌケなんだ）	E	E	E

問題：不想留在這處太久（ここにはあまり長い時間いたくない…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
那麼回去吧（もう帰ろうか）	C	C	C
唔，但我很開心（そう？楽しいよ）	D	D	D
再等我一會（もう少し待ってね）	E	E	E

地點：海岸砲台群（ズィーガー砲群）
約會地方好感度：△

問題：男人對於這樣的物件...（男のひとってこういう物にロマンを…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
正是如此（そうだよ）	D	D	D
怎也好（とんでもない）	C	C	C
不可以嗎？（悪いか？）	E	E	E

問題：你為何會做傭兵？（○○さんはどうして傭兵なんかにな…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
為了守護你（君を守るため）	D	D	D
為了生活（食べるため）	C	C	C
為了升職加人工（出生のため）	E	E	E

地點：碼頭（波止場）
約會地方好感度：○

問題：外國是否美麗的地方？（外国って、素敵な所ですか？）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
看國家而定（国にもよるよ）	C	C	C
下次一起去（今度一緒に行こう）	C	C	A
鄉下妹（田舎者が……）	F	F	F

問題：戰爭完後會去何處？（戦争が終わったら何処に行くんです…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
回去家鄉（故郷に帰る）	C	C	B
與你一起去何處也可（君となら何処へでも）	C	C	A
你不在的地方（お前がいない所）	F	F	F

地點：海灘（ビーチ）7-8月
約會地方好感度：○

問題：是否很怪？（…おかしくありません？）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
十分可愛（可愛いと思よ）	B	B	A
十分性感（セクシーだね）	C	C	B
不合襯（似合わねえ……）	E	E	E

問題：你懂不懂游泳？（○○さんて泳ぎは得意なんですか？）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
十分強（泳ぎならまかせろ）	C	C	C
如果只是狗仔式的話（まあ、犬かきなら）	C	C	C
金槌一個（かなづちなんだ）	B	B	B

地點：海灘（ビーチ）5-6月、9-10月
約會地方好感度：◎

問題：夏天的海灘雖好，但這樣沒人的...（夏の海もいいけど…こういった誰も…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
只有二人的世界（二人っきりだしね）	C	C	A
好像畫（絵画的だよね）	B	B	B
有少許寂莫呢（少し寂しいけどね）	C	C	C

問題：回想起小時的...（こうしてると子供の頃を思い出しま…）

回答	普通	喜歡	十分喜歡
不如做個砂城（砂のお城を作ろう）	B	B	B
互相追逐（追いかけっこしよう）	C	C	A
游水（思い切って泳ごう）	D	D	D

特別事件表——

GOODEND 必要事件

能力值條件：無

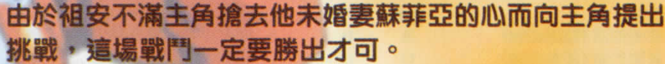
其他條件：要認識「安（アン）」





與祖安決鬥

發生日：29年3月8日
戀愛度：4個心
內容——
由於祖安不滿主角搶去他未婚妻蘇菲亞的心而向主角提出挑戰，這場戰鬥一定要勝出才可。



必要事件——

劇院的選考

發生日：27年4月8日／14日／22日
戀愛度：3個心

內容——
蘇菲亞請主角去參觀選考，之後主角答應她。「選擇對白：去（見に行く）」

↓

當日與到祖安，他説會用買起評判令蘇菲亞勝出，此時主角的反應説這樣做的話蘇菲亞就算勝出也不會高興。「選擇對白：就算樣做她勝出也不會高興（そんな事をしても彼女は喜ばないよ）」
↓之後得知蘇菲亞落第，但第二個星期便得知劇院收她做練習生。

蘇菲亞入院

發生日：29年1月25日→2月1日→8日→15日→22日→23日
戀愛度：3個心（蘇菲亞）、無關係（安）

內容——
到劇院得知蘇菲亞受傷入院，於是便去探望她。「選擇對白：1.聽蘇菲亞的事（ソフィアについて聞く）2.去醫院（病院に行く）」

↓

到醫院遇到天狄，向她説要探望蘇菲亞，之後在病房見到蘇菲亞後便慰問她，並説下次再來。「選擇對白：1.來見蘇菲亞（ソフィアに会いに来た）2.（ソフィアの身を気遣ってあげる）3.一定會來（必ずくるよ）」

↓

之後2月1日、8日、15日也來，除慰問她外亦説下星期再來。「選擇對白：1.（来週も来るよ）2.下星期再來（来週も来るよ）」

↓

22日、23日再到醫院探望她，安慰幾句後便帶她去海邊走走，就在途中聽到了安的歌聲，之後得知二人的關係，由於與蘇菲亞發展到這樣的關係不得不説是戀人關係，最後二人也離開。「選擇對白：1.總而之慰問她（とりあえず慰める）2.到海邊散散心（元気づける為に海辺に誘う）3.蘇菲亞是我的戀人（ソフィアは恋人だ）」

↓

之後下星期蘇菲亞走來報告她出院的事

固定及隨機事件

事件	發生日	戀愛度
上學第一天	26年4月2日	×
祖安登場	26年4月8日-9月30日	×
父親出場	26年10月7日-27年3月31日	×
食物	27年10月1日-28年3月31日／28年10月1日-11月30日	4個心
在石礦場	26年7月29日-8月5日／27年7月23日-8月4日／28年7月23日-8月3日	×
在漁港	26年8月6日-19日／27年8月5日-18日／28年8月4日-17日	×
掃煙通工作	26年8月20日-9月2日／27年8月19日-9月1日／28年8月18日-31日	×
劇院的約會	27年1月6日-3月31日／27年10月6日-28年3月30日／28年10月5日-12月28日	3個心
高原的約會	26年7月1日-8月26日／27年7月7日-8月25日／28年7月6日-8月31日	4個心
秋天海灘的約會	27年10月6日-27日／28年10月5日-27日	4個心
修學旅行	27年11月17日	3個心





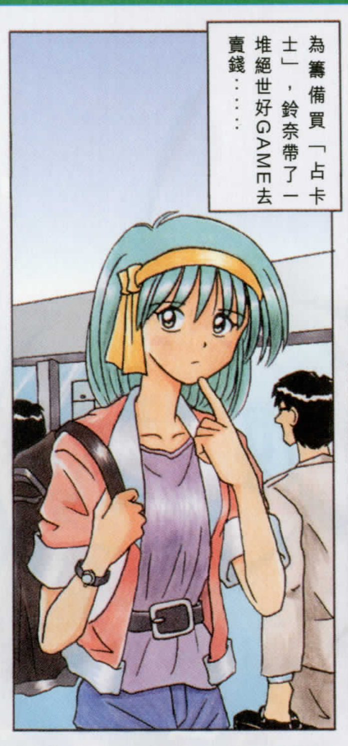
玩家特區

2 訂閱
4 STREET FAXER
6 PLAYSTATION 專頁
8 GAME ECHO
71 遊戲誌專題
128 懊惱 GAME 你教
131 電視遊戲信箱
133 秘技工場
136 電腦遊園地
141 業務機地
146 舊機經典遊戲
147 遊言戲語
148 業界掃描
150 HYPER 有腦遊戲榜
152 新 GAME 時間表
154 無責任新 GAME 評壇
157 COMING 噏
160 下回放映
162 編者話
163 尊賣新聞

惱懊GAME你教

插畫：SONIC SUBMARINE

GP鈴奈SHOW GAME SHOW












G.P玲奈MESSAGE：

很有詩意的一幅作品啊，雖然我對畫畫的認識不多，但也感覺到作者對水彩的控制有一定的技術哩。

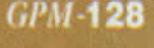
另外，由於稿擠的關係，好一陣子沒有刊登過那SNK狂迷族——I.S.莎的稿子了。而今次她十分有心機的把自己的原創人物畫了出來，還有招式呀、不同的衣服顏色等等，真是十分有趣哩。

佳作獎：

姓名：Os兔仔貓
年齡：……;
性別：女







優秀作品：



K　　17　　？

GP玲奈回覆：

首先多謝I.S莎的支持及鼓勵，本教的事務我也越來越上手了，哈哈，希望不會令大家失望吧。而你所創造的STIER我們當然相信這所原創的，所以不必太過擔心啊。

呀？關於上代教主的事嗎？他當然不是赤目黑龍啦，也不是那些編輯的其中一員，而是一個神出鬼沒的人來，他的真正身份到現在也是一個謎。我只知他為人比較冒失，時常會把讀者的資料忘掉。而我們也不大明白他這次不辭而別的真正原因，有傳聞說他要往外國讀書。但這都是我們的猜測，一切只有他才知道。而最可惜的是，我們現在已跟上代教主失去了聯絡。所以這條問題我也答不到了，真是不好意思。

至於我的資料，上兩期神樂姐姐也問過我同樣的問題，還是看每期的「GP玲奈SHOW GAME SHOW」吧，這樣可會對我有更深入的認識了哩。

還有想成為《遊戲誌》一份子的條件嗎？以我所知的，最基本當然要對電視遊戲有一定的認識，而且最好對某類型遊戲有較深入的認識。(例如格鬥、RPG)除此之外，也要一個有分析能力及轉得快的腦袋。前者助你去分析現今過去的遊戲市場走勢，繼而再引導讀者；後者令你靈活變通，因為做遊戲機書往往是跟時間競賽的啊。

還有懂電腦中文輸入及一定的日語是少不了啦。除此之外，一個健康的身體也是必需，因為很有可能你要通宵工作。不過我呢，除了喜歡打機、懂一些簡單的日語單字、用用簡易之外，就甚麼也不懂。但不知何解也可混進來……。

BY：GP玲奈

綠毛小春 維也納的回覆：

雖然我不知道其他的同事是否情緒低落，但維也納就的確是有一點，你的觀察能力真的很高，不過我又沒有在「Game Player」中寫編者話，你是如何知道的？有得玩《拳皇98》了吧，你喜歡的IORI依然是那麼強，沒有令你失望呢，如果有空的話可再來信的，等待你的來信。

綠毛小春 維也納

一位聲優迷的來信：

Dear遊戲誌各編輯 & GP鈴奈：

你們好，這是第一次來信。先自我介紹，我是「オーレ＝ラーン」，是《GPM》的長期讀者，請多多指教。

未講貴刊的大改革之前，先講貴刊所推出的「別冊攻略」。貴刊所推出的「拳皇98鬥技鑽研」，的確具做得很好，隨書還附送VCD，可以讓我們目睹連招的使出方法，VCD內還有「超絕鬥技記錄」，給我們這些小機迷「偷師」提高自己的實力，總括來說，是一隻不可多得的VCD和別冊攻略，希望有機會的，可以再在其他的別冊裡面看到你們的精彩解說吧！

好了說回貴刊的大改革，今次你們改得十分之好，不但有遊戲的介紹和攻略，還有遊戲界的最新資料，再加上每月推出的「互動遊戲誌」VCD，令我們進一步了解遊戲界的資料。正如那位神樂千鶴在信中提及過，作為一本本地製作的綜合性遊戲雜誌，不單是要介紹遊戲，還應該對本地遊戲界作出多一些的報道。這一點《遊戲誌》可謂做足100分，希望日後《遊戲誌》將做得更加好！

在下最欣賞的，就是貴刊新增的專欄——「COMING啥」了。現在，新GAME介紹不只有詳盡的圖片，還有一些搞笑的對白，令在下看完之後，都不禁大笑起來。其次就是攻略了，貴刊的攻略可謂相當詳盡，絕對不是坊間GAME書的「係咁噢」登一兩頁攻略便了事。而某些GAME的攻略，有顯示道具表和地圖，使讀者更易明白。

說過貴刊的「優點」，跟著便是和各編輯(包括可愛的GP玲奈)交換意見了。先說我本人啦，我在紅白機推出的時代已經開始打機的了。直到現在，我還有打機。到現時為止，我買了SATURN，PlayStation和NEO GEO CD。(說個秘密妳知，我下一個目標就是DREAMCAST。)因為我的日文水準算是不錯，所以一些PRG和SLG系列，我都很在行。一些名作例如《心跳回憶》、《櫻大戰》等等，我也爆過。筆者曾經試過在《心跳回憶》中，一次過爆13個女孩子，包括留長髮的清川望和戴隱形眼鏡的如月未緒。不知道GP鈴奈有多久的打機經驗呢？而又有沒有試爆過任何一隻GAME呢？如有的話，請妳告訴我吧！

在眾多編輯中最有可能和我傾得埋的，應該是山寺良牙吧？因為我也算是一個聲優的愛好者，對了，代我問良牙，除了井上喜久子之外，他還喜歡那幾個聲優？呀，是了，好像忘記說我最喜歡的聲優。我最喜歡的聲優是岩永哲哉(在《少年街霸》中替KEN配音的)，原因是，現時大多的聲優愛好者都集中在女聲優中，而他那把雄壯的聲線，令在下印象難忘。除此之外，還有野中政宏(登場作品是《拳皇》的草薙京)。而結城比呂及子安武人，都是在下比較喜歡的聲優。

好了，說了那麼多的話，都是時候停筆了，有機會的，我們一齊較換意見吧！

祝：生活愉快！

「オーレ＝ラーン」

21-10-98

刊登作品：



李啟耀 16　　男

G. P.玲奈回覆：

首先多謝你對本刊的讚賞。當然，我們不會這樣督自滿，我和各編輯哥哥會努力，為各位裝作一本更適合大家的遊戲雜誌。所以，除了是讚賞之言外，就算是一些對這本誌有甚麼不滿的地方，也希望大家來信告之。

噢，原來你由紅白機時代已經開始玩遊戲機的哩，也可說是一位資深機迷吧。另外我也想買DREAMCAST啊，因為有我喜歡玩的《VIRTUA FIGHTER 3 tb》及《電腦戰機VIRTUAL ON ORATORIO TANGRAM》。(前者在日本也有很多女孩子玩啊，但後者香港玩的人好像不多，而我每次入錢挑戰時鄰邊的哥哥就好像很驚訝似的。可惡，難道女孩子不可以玩這種遊戲的嗎？嘿嘿，不要小看我啊，我是用TEMJIN的！)

另外，紅白機我也玩過，不過那時只是傻呼呼的哥哥玩甚麼我就玩甚麼，但打機的與趣也是在這時培養起來。至於CLEAR遊戲方面，當然是試過啦！！唔，家庭機及業務用遊戲的都試過啊。

希望以上的答案你滿意吧，以後還請多多來信哩。

BY：G.P.玲奈

山寺良牙的回覆：

我最喜愛的五大聲優——女聲優篇

1. 井上喜久子
2. 久川綾
3. 菊池志穗
4. 丹下櫻
5. 關根明子

我最喜愛的三大聲優——男聲優篇

1. 山寺宏一
2. 神谷明
3. 山口勝平

優秀作品：

劉子舜 24　　男

刊登作品：



WONG MING YI　　21　　？？











教主升上神台背後的秘密？

遊戲誌的各位編輯：

你們好！因為發生大件事，所以逼不得已在一個禮拜內寄幾封信去。話要說到我買83期《遊戲誌》時，當我翻到「BLACK/MATRIX」那一章，看到女主角杜美亞時，我嚇了一大跳，真的一個人都彈起來了，因…因為那女孩不論髮色、衣色、服裝都和我設計的STIER極為相似！！特別是衣服，只要稍加修改，便一模一樣！我要澄清事實！我是清白的！我沒有抄襲別人的作品！特此聲明，STIER絕不是模仿她來畫的！加上我本人也不喜歡杜美亞，所以根本沒這樣的可能！請各位相信我！我絕不會無謂到連給自己喜歡的人（八神庵）設計女朋友也要抄別人的成果吧？（在拼命地哭～～～）相信我，please！

好了，重要的事講清楚了，現在輪到另一件事了，為什麼教主要「升上神台」？我沒估錯的話，赤目黑龍便是教主吧！幹得好好的為什麼要放棄呢？為什麼要這樣做呢？教主大人不會不負責任啊！他一直都為《遊戲誌》努力啊！而且，我第一次寫信給《遊戲誌》的信也是教主登出來的。（當然還有別的編輯及工作人員）這個大恩大德我是永遠也不會忘記的，為什麼要換教主呢？可以給我一個滿意的答覆嗎？我真的很想知道，相信不止我，有好多人也想知道的吧！

現在GP鈴奈成為新一任教主了，有什麼話要說呢？覺得自己做得來嗎？我相信她一定能勝任的哦！我會支持你的！相信妳也能和上一代教主那樣，受萬千GAME友的愛戴！如果你把頭髮束起來，和「K.O.F.」中的LEONA有幾分相似的呢！不過妳應該不會這樣酷吧？我心目中你是好活潑，好可愛的呢！能告訴我你的資料嗎？不方便的話便當我沒講過好了。

零式迪爾的畫功很好呢！特別是小寶寶和酒井明樹「哥期拉PDA－～合體」那裡，真的好好笑哦！好可愛呢！而古拉拉_B怎麼像個色鬼…！而機神J.J.就更離奇了，有什麼理由自己一個人拿著一把AK47（有冇咁勁啊？作大！！）在奸笑？你不是打機打得走火入魔了吧？小健健說的話幾乎都是關於吃的，上次說什麼河粉，這次又輪到奶茶和菠蘿包，而且還多了兩項職務－－餵豬和劏雞屎。看到了以後，笑得我在房間的地上滾了四十多分鐘，真的好辛苦！ZAC這幾天怎麼了？為什麼變得那麼沉默寡言呢？是否找不到手感的賽車女郎的資料呢？不過，這裡有個性感的STIER哦！天草和維也納也有點怪怪的，這些，都在你們的語言中表露無遺了。好像大部份編者近期都情緒低落似的…你們怎麼啦？要加油啊！要努力啊！！別泄氣啊！！！別令大家失望啊！！！！提起精神來！

哦～～～IORI終於又重登冠軍寶座了，我好高興哦！實在太好了！維也納，承你貴言，這裡有《98》了！！GP鈴奈，「我睇好你啲！」要等我的下一次信哦！

P.S.附經再三修改的STIER的人物介紹表兩張和一幅畫。

祝
工作愉快！
《遊戲誌》銷量率節節上升，全宇宙NO.1！
I.S.莎上
98.9.19

P.P.S.請問若要成為《遊戲誌》的一份子，有什麼條件呢？



優秀作品：



黃秋燕 16　女

新欄目！！

COSPLAY 遊園地！！

大家是否很想扮演遊戲中自己心愛的角色呢？這個就是在港日兩地都甚是流行的COSPLAY活動了。而在這個「COSPLAY遊園地」中，歡迎大家把自己的COSPLAY照片寄來，而我們每期就會揀選出數張最有趣的登出來公諸同好。參加辦法方面，請於照片背面貼上作者的真實姓名、年齡、性別、地址、電話及所扮演的人物及其所屬遊戲，寄來「香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓 遊戲誌COSPLAY遊園地收」即可。所有照片不論刊登與否，皆會寄回給作者。快點寄照片來啦。

新人事新作風！！

GAME 畫廊參加辦法！

畫稿大少不限，題材以GAME及動畫為主。請於畫稿背面貼上作者的真實姓名、年齡、性別、地址及電話，寄來「香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓 遊戲誌GAME畫廊收」。所有畫稿不論刊登與否，皆會寄回給作者。而每期更會有稿費寄給被選為「佳作獎」及「優秀作品」的作者，以示作鼓勵。（惟鉛筆及原子筆畫恕不接受）

這是你們的「編輯 TOUCH！」

其實「編輯TOUCH！」的目的，希望各方教友可以利用這片小天地跟我們眾編輯交流。例如可以了解一下作為《遊戲誌》編輯的日常生活、（寫稿→吃飯→睡覺→寫稿？）小健健最愛吃的東西（6號餐要多隻淨熱狗？）、又或者向ZAC請教一下各賽車女郎的資料等等。總之是一個讓讀者了解編輯的機會，事不宜遲，快點寫信來啦。

COSPLAY 遊園地

所扮演遊戲：拳皇
所扮演人物：劉子舜＝TERRY（左）、葉凱明＝八神庵（右）









是御名方守矢才對 黑手前輩：

在下自問道行尚淺，有些問題未能參透，望前輩指點，感激不盡！

1.在下玩《SRPG創造室》時，對於"イベント作成"中的"ゲームスイッチON/OFF"一項的用途極為迷惘，其中"スイッチ"是何解？其ON/OFF有何作用？

2.承上題，貴刊能否在"遊戲研究坊"中徹底介紹《SRPG創造室》(特別是"イベント作成"這項)？

3.可否刊出《擁抱季節》的攻略？在下對其極為欣賞，相信很多人有同感。

4.《幕末浪漫－月華之劍士》何時會移植PS？請前輩估計一下發售日期。(不要說"廠商尚未公佈"之類的話呀！)

5.前輩有否玩過Game Boy的《惡魔城X漆黑的夜想曲》(有個女主角做封面那個)？覺得如何？

最後想提醒貴刊，有時在下看"Coming嗡"時，看你們"嗡"了半日也不知是哪個機種的遊戲，應該要注明是PS還是SS！

祝前輩身體健康

GPM期期斷市
御名方手指

御名方手指：

Coming嗡出了這個問題，我們會注意的了。

1.這一項的作用其實是設定過關的完成條件，例如SWITCH ON了一個，這樣便可以在開始之前便已經完成了一個過關條件，如果將所有的SWITCH都設定為ON的話，便可以立即完成遊戲了。

2.這遊戲在研究坊中出現的機會不大。

3.《擁抱季節》這遊戲的攻略已在研究坊中刊登過。

4.對不起，這遊戲的發售日期真的尚未公佈，不信的話便可以看看時間表。

5.這遊戲特別的地方便是加入了不少ARPG的成分，跟PS和SS的《月下夜想曲》差不多。

幕後黑手覆

翻版遊戲誌 給幕後黑手的信2

Hello！幕後黑手大皇，上次用紅色，就是「血染的風采」，今次用青色，是否「回魂的恐怖」呢？好！去問題。

01) 電視遊戲信箱為何會叫做「電視遊戲信箱」的呢？
02) 本人認為FF 8的CG Opening水準不錯，值80分，你又認為值多少分呢？(100分為滿分)
03) 您們說用金手指會使遊戲的耐玩程度大減，您們為何又用呀？
04) GPM編輯部大約有多少遊戲硬件和軟件呢？
05) 為何金手指指點點突然消失了呢？(不能說因為要改革，因為金手指還很受歡迎啊！)
06) 超級機械人大戰F和超級機械人大戰F完結篇(PS版)會在何時推出呢？
07) 承上題，SS版和PS版會有什麼分別呢？
08) 您認為Dreamcast剛推出時會一約賣多少呢？
09) PS 2將會在何時推出呢？
10) 黑手大皇的筆名為何會叫做「幕後黑手」的呢？
11) 請寫出3隻您認為最值得期待的PS遊戲？
12) 請寫出3位您認為在所有機械人大戰裡能力最高的駕駛員？(本人認為是阿寶、希羅和加美亢。)
13) 您認為超級機械人大戰裡的機體是Q版好些還是實版好些？(本人認為實版好些。)
14) PS的新超級機械人大戰裡的「奇蹟」包括「氣合」2次、「The根性」、「魂」、「必中」、「閃避」、「幸運」和「加速」也只用40點精神，驚訝嗎？
15) 您認為在機能上，Dreamcast較強，還是PS 2較強？
16) 貴刊有沒有翻版的呢？(請超級誠實回答，若答案與事實不乎，我就會......我就會用火神炮轟炸GPM的編輯部，害怕嗎？)
17) 在互動遊戲誌裡的旁白是出自那位編輯的呢？
18) 在電視遊戲信箱裡，一封刊登的信最高記錄有多少封信呢？
19) 請問PS的Slayers Royal 1推出了沒有？

祝升職加薪，可以「洗白白」，不用做「黑手」！

小MS改

小MS改：

1.因為這一個信箱是解答電視遊戲的問題啊！
2.如果就以遊戲的OPENING來說，是真的不錯，我會給75分吧，但是看遊戲現在好像沒有了以前那一種FANTASY的感覺。
3.如果是用的話，相信只會攻略時使用，因為有時候要達到一定的級數或要得到指定的物品是很費時的。
4.真的很難數得到啊！
5.因為現在有跟日本廠方有聯絡的雜誌，都不會再刊登金手指的了，因為金手指會縮短遊戲的壽命，以致生產商造成不公平的情況。
6.超級機械人大戰F預定會在98年12月發售。
7.分別其實是不大的，只不過是在畫面上有少許的改動，例如對白框的顏色改變了，機體的爆花改良了一點。
8.估計會大約$4000港元。
9.PS 2的正式推出日期尚未公佈，這部新機仍在開發中。
10.因為我是一個在幕後默默耕耘的傢伙。
11.月華之劍士、SAGA FONTINER 2和馬沙之反擊。
12.他們的能力值的確是很高，但還有一個馬莎也不弱的啊！
13.我便比較喜歡Q版的。
14.如果真的只須40精神點，便的確是一個奇蹟。
15.PS 2仍在開發中，所以不可以作出比較。
16.對不起，本刊是沒有翻版的。
17.互動遊戲誌中沒有一個人是我們的編輯。
18.這一些歷史性的問題嘛......哎呀我不記得了。
19.這遊戲已經推出了一段時間的了。

幕後黑手覆

環保用MS 幕後黑手先生：

在下是第一次來信，希望能解答我的疑難。

1《G Generation》中，有些機體如艾布煞拉斯 III升級到ACE級後，要變合艾布煞拉斯I，能力便低了，請問你會怎樣做？

2《G Generation》的機師，等級由伍長至甚麼呢？

3《G Generation》的機師Level升到頂點時你會否再出他們嗎？

4承上題，艦長和隊長選甚麼人做才好？

5那些機體到最後還值得用的呢？

6在《村越正海爆釣日本列島》中，有幾多種魚？有甚麼神秘魚？

祝銷量節節上升！

忠實讀者

Chris上

Chris：

1.能力變低了？唯一的方法便是再將它的LEVEL提高。
2.最高級的便是大尉。
3.通常都會將較強的機體分給他們。
4.艦長最好便選一些防禦高的人，隊長便選一些攻擊力較高的吧！
5.其實越新的便越好用。
6.魚真的有很多種，一時間實在是數不到，不過可以肯定的便是沒有神秘魚。



BIO Hazard 2是否已停止開發？

幕後黑手先生：

你好！我是第二次來信，有些打機疑難，希望能一一幫我解答。

1.PS Winning Eleven 系列的足球GAME，請問怎樣拉「西」？

2.國際版怎樣用卡路士射出強而勁的罰球呢？

3.PS的Exciting Bass 在捲魚絲時，有甚麼方法可以快些？

4. Metal Gear Solid有甚麼走位方法，可以巧妙避過監察器呢？

5.請問G Generation 何時才會震動呢？

6.SS的BIO Hazard 2是否已停止開發了呢？

7.PS和PS最近和將會有什麼好玩的動作和機飛GAME呢？

謝謝！

祝銷量節節上升

長期讀者
子豪

子豪：

1.只要按着×來射球便可。

2.如果想射出的球勁一點便按着上來射吧！

3.釣魚是講求耐性的，所以不可以快的唷。

4.要巧妙地嗎？在它下面貼牆而行是最好的方法。

5.在自軍的機體被擊破時便會振。

6.雖然是沒有公佈過任何新消息，但我相信CAPCOM仍在努力中。

7.動作GAME的話，本人便認為已推出了的GANG WAY • MONSTER不錯，飛機GAME最值得期待的便是在11月19日推出的R • TYPE Δ和馬莎之反擊了，如果你想知得更多，可以看看時間表

幕後黑手覆

翻版PS版98

本讀者第一次來信，小弟是近幾期才開始留意，到你們這一個園地。我有一些難題問請你幫小弟解答。Please！

Nobmor One：Metal gear Solid還有什麼隱藏的武器，小弟已經有隱形人和無限子彈的裝備了。

Nobmor Two：If我要跟您buy一片翻版CD，King of Fighter 98的Game (PS)，需要RM多少？

Nobmor Three：為什麼你們彩版的書二個星期才來一本，但是有一本名叫"Play Stations"的書卻每星期出一次。(是否可以加以改善，每星期一本，可以嗎？)

Nobmor Four：為什麼這裡很慢才來新的遊戲？(Miri)

Nobmor Five：所有的來信，您都會一一回信嗎？

Nobmor Six：貴公司有幾個部門？有一個畫廊部門，要怎樣把畫寄去？

Nobmor Seven：請問我的文筆如何？

小弟不敢再問太多問題，怕怕....您不回答我。到此擱筆，bye bye！早日回信！

祝：萬事順利，

心想事成，

笑口常開。

thanks！

謝讀者
9.10.98

謝讀者：

1.除了這兩件東西之外，是還有一部相機的。

2.SORRY，我們是沒有翻版CD賣的。

3.不知道你所指的黑白版是否本刊的翻版，總之我們自創刊以來就一向是以雙周刊方式推出的，當然是兩星期才來一次啦！

4.可能是因為地區的問題。

5.黑手是會以抽籤的形式回答來信的。

6.遊戲誌分為編輯部和美術部，而要投稿的話，只須要寄往我們那兒便可以的了，不過在信封面最好註明是「GAME畫廊」。

7.可能是我不太懂吧！所以我只覺得普普通通...

補遺：我們不會因問題太多而不回答讀者的問題的。

幕後黑手覆

隱藏雅典娜

致幕後黑手先生：

我是遊戲誌的忠實fans，已第二次來信希望人刊登。

1.到底《生化危機 2》幾時出，我等到頸都長？

2.《Street Fighter Zero 3》會不會移植落SS？

3.我買了SS《電車GO！EX》，覺得畫面非常粗糙，又不太識得玩，可否出攻略？

4.我找不到《BLACK/MATRIX》在那裡為買，請問黑手在那兒有得買。

5.SEGA出Dreamcast會不會放棄SS，會否像超任般？如果會，在那時。

6.聽我的朋友說，《拳皇96》有一名雅典娜的隱藏人物，請黑手有甚聽過？

7.眼看SS的GAME越來越少，我是否應該放棄SS而購買DC呢？

8.請黑手推介幾隻SS GAME俾我？(任何RPG、AVG、FIG、RAC、ARPG也可)

祝《GPM》銷量NO.1

即食麵蔡X霞上

即食麵蔡X霞：

1.SS版的真的還沒有公佈，看來要等等了。

2.《Street Fighter Zero 3》還沒有公佈會在SS上推出，我想機會很微，而在Dreamcast上推出的機會會較高。

3.《電車GO！EX》的攻略你可以看看GAME PLUS的攻略別冊，而在85期的遊戲誌山寺良牙的介紹中也有說過的，這兩份加在一起便是一份完整的攻略了。(嗚謝山寺良牙)

4.這遊戲到香港的貨實在是比較少，所以要找到真的十分困難。

5.以暫時的情況來看，SEGA似乎是集中於DC，但是她仍有開發SS的遊戲的。

6.《拳皇96》的確有一名雅典娜的角色，但並非隱藏人物。

7.雖然SS推出的遊戲比以前少了很多，但是仍有不少好玩的遊戲，至於是否放棄其實是取決於閣下本身。

8.已推出的MARVEL SUPER HEROS VS STREET FIGHTER、世嘉三四郎真劍遊戲；將推出的有FARLAND SAGA時之道標、CAPCOM GENERATION第[illegible]集。

幕後黑手覆

刀劍若夢恩怨似風有沒有輕重...

致幕後黑手先生：

本人有以下有關《機械人大戰》的問題，希望你能回答。

1.PS的《第四次機械人大戰S》裡改裝機體的界限是提升甚麼的？

2.承上題，為何某些機體(如F91、ZZ高達等)又不能提升呢？

3.同在《第四次》裡高達MK II在特殊能力欄有合體能力，但我又找不到它和誰合體，究竟為甚麼？

4.請問PS的《WINNINGF ELEVEN》系列是不是只局限於日本聯賽和國際賽的，會否推出外國聯賽呢？

5.貴刊的「電視遊戲信箱」有否規定每期回答多少封信件的？

祝各人身體健康

張翠山上
11-10-98

張翠山：

1.界限是可以增加機體的命中和回避的成功率。

2.因為已經過了界限，所以不能再改造。

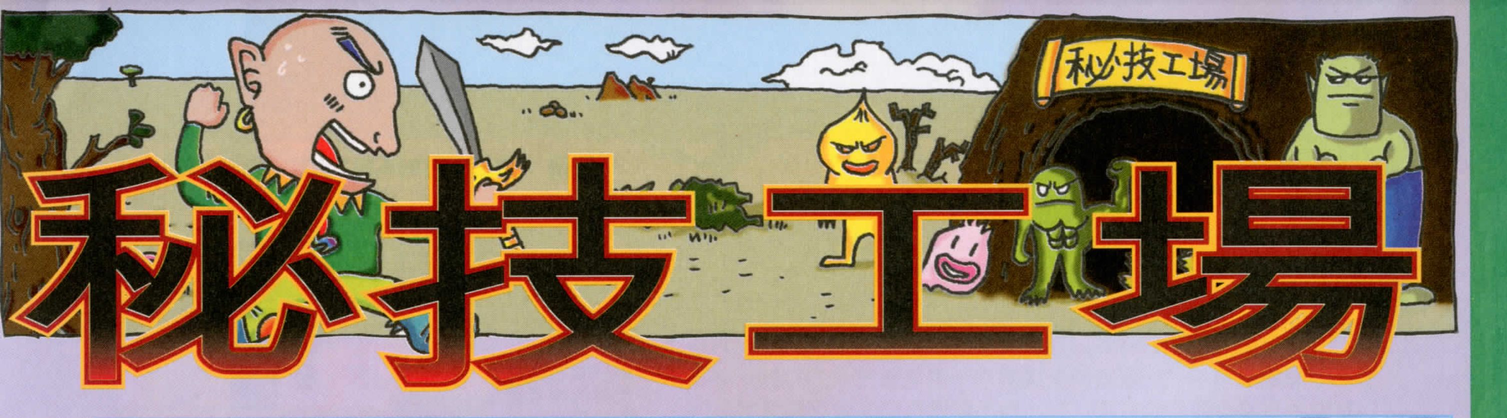
3.是可以跟G—Defender合體的。

4.暫時便沒有收過這方面的消息，不過要出外國聯賽的話，是要申請的。

5.是沒有規定回答多少信件的，但一般來說都會回答9~11封來信。

幕後黑手覆





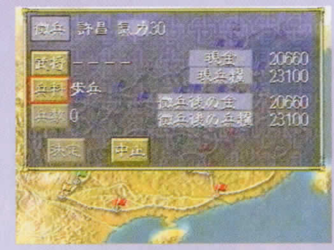


可以徵用所有兵種

遊戲：三國誌VI
機種：PlayStation

提供者：梁俊傑

在使用了這一個秘技之後，便可以在任何一個都市都可以徵到所有兵種了。玩者首先便要在選好了徵兵的執行武將，之後便在兵種那一項中按「3次SELECT」，之後在玩者選擇兵種的時候，便會發覺可以徵到所有的兵種了，就連鐵騎兵和山越兵這一些也可以在非指定的地方徵召到。



■在進入了徵兵的畫面後......



■在兵種那　按3下SELECT便可徵到所有兵種

三級好料

隱藏 OPTION

遊戲：COTTON BOOMERANG
機種：SEGASATURN



■在這一個畫面輸入以上的指令



■這樣便會出現新的模式了



■在TRAING MODE中可以選任何一關開始遊戲

在遊戲的標題畫面中，把游標指到「OPTION」那一項，按着「X、Y、Z」3個掣不放，接着便順序按「A、B、C」這3個掣，即是説這時要按着6個掣不放，在進入了OPTION畫面之後，成功了的話便會多了新增的TRAINING MODE及FREE PLAY MODE了，不過使用這一個秘技前，必先要完成遊戲一次。

三級好料

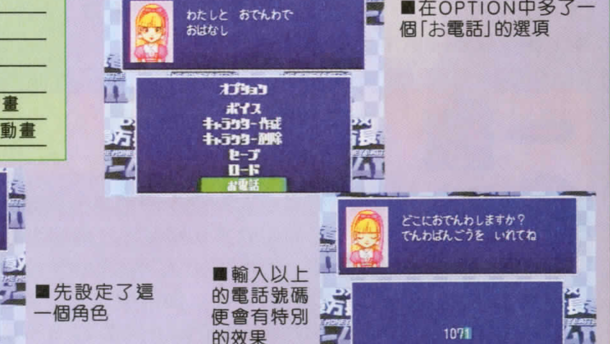
電話的出現方法

遊戲：DX億萬長者遊戲II
機種：PlayStation



電話號碼	效果
1071	完成 TOURNAMENT MODE
8139	制霸所有 RANKING
7588	觀看開場動畫
3098	觀看完成 ADVENTURE MODE 後的動畫
1732	觀看完成 TOURNAMENT MODE 後的動畫

要得到電話的方法，便先要在設定角色時，設定為一個「名為おでんわ（ODENNWA）、19歲、男」的角色，這樣便會在OPTION中多了一項「お電話」。在有了電話之後，便可以輸入以下的電話號碼，而這一些電話號碼是有特殊的效果的。



■在OPTION中多了一個「お電話」的選項

■先設定了這一個角色

■輸入以上的電話號碼便會有特別的效果



四級碎料　增加好感度

遊戲：SENTIMANTAL JOURNEY
機種：PlayStation

要增加女孩子對你的好感度是一件很容易的事，只要使用這一個秘技便可以了。玩者先要與其中一名女孩子一起行動，然後在輪到自己行動的時候按「口」，而不斷連打口便會可慢慢增加「1點」你好感度，不過是會隨機地提高任何一位女孩子的，如果玩者連打口便可以把好感度提升到最高了。不過這一個秘技只適用於兩個玩者或以上時使用。



■只要在自己行動的時候連打口便可以增加好感度了

三級好料　4人同時進行

遊戲：CAPTAIN COMMANDO
機種：PlayStation

這遊戲本來最多都只是可以3個人同時進行，但使用了這一個秘技之後便可以4個人一起玩了，首先便要接上「MULTI TAG」，然後1P便按着「L1、L2、R1、R2、○、×、△和口」直到標題畫面的出現，之後在OPTION中便可以設定玩者的人數為4個了。



■這樣便可以4個人一齊玩了



■在一開始便按緊以上的掣



■不過4人同時進行遊戲時是會有一點「侄」

二級勁料　選關秘技

遊戲：JETMOTO'98
機種：PlayStation

這遊戲雖然已推出了一段時間，而且都已經出過了秘技，不過現在有一個新的選關秘技，這樣在玩的時候便可以可更加方便了，這選關的方法是先要選擇角色「BOOMER」，不過不要繼續遊戲並跳出到標題畫面，然後便進入OPTION中更改遊戲的難易度為「AMATEUR」，然後便將TURBO轉為OFF，接着便退出標題畫面並順序輸入「↑↓←→↑↓←→」然後再進入OPTION中更改遊戲的難易度「PROFESSIONAL」然後便將TURBO轉為ON，接着又退回標題畫面並順序輸入「R2、R1、L1、L2、R2、R1、L1和L2」，在聽到了一聲音效後，便可以選擇到所有賽道了。



■先要選擇BOOMER



■在兩次進入OPTION及輸入以上的指令後



■這樣便可以選擇到所有賽道了



一級猛料　大量金錢

遊戲：AZITO 2
機種：PlayStation

遊戲中有一個十分簡易的方法便可以擁有最多金錢，而使用的方法是在正式開始遊戲後，先要接上2P的手掣，然後「按着2P的START」便順序輸入△、△、口、口、○、×，如果成功了的話，便可以在遊戲一開始的時候有9,999,999萬YEN，這樣便可以興建更多的設施了，不過這秘技只可以使用一次。

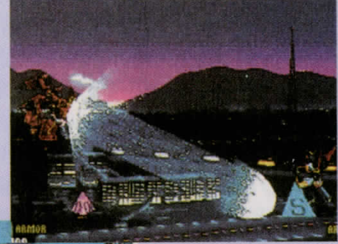


■輸入以上的指令後便會發覺突然增加了很多金錢



使用隱藏角色・轟雷

遊戲：超鋼戰記
機種：街機





通常技	
A	PUNCH&劍攻擊
B	暗黑結界（可按着儲勁）
A+B	瘴氣閃光
必殺技	
→+A	疾風狂波（連打A）
←→+A	夢斬
→←→+A	雷電斬覇（可按着儲勁）
A+J	昇斬
空中↓+A	空對地疾風狂波
←+AB同時	對空瘴氣閃光
空中→+AB同時	空對空瘴氣閃光
←→+AJ同時	闇虛空彈
空中↓+J	急降下
高速接近中A	心貫斬
超必殺技	
←→+AB	鬼神雷斬
→←→+AB	旋鳳斬刻
FINAL ATTACK	冥界陣

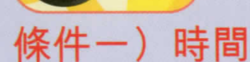
這其實並不算是秘技，只屬一個隱藏要素，玩者首先要找到一部開動了超過400小時的機，然後在RANDOM那一格中便會出現「魔靈將軍・轟雷」了，而他的招表如下：



隱藏視點一覽

遊戲：DAYTONA2
機種：街機

在VR2的狀態時
按着VR2掣不放　車內視點
按着VR2掣不放時
繼續按着VR2+START　助手位視點
繼續按着VR2+START×2　後座視點
在VR3狀態中按着VR3時
按着VR3+START　CIRCUIT RACE的VR3視點
繼續按着VR3+START×2　在自車的後方的視點
在VR4狀態中按着VR4時
按着VR4+START　拉遠了的VR3視點
按着VR4+START×2拉得更遠了的VR3視點
在VR4狀態中按着VR4時
按着VR4+VR2/VR3車頂視點
按着VR2掣不放時
按着VR2+VR1　左前軚的視點
按着VR2+VR3　右前軚的視點



三首？？？？級的歌曲出現條件

遊戲：Beatmania 3rd mix
機種：街機

除了遊戲內達六星級的歌之外，還有三首要達成特定條件才會出現的歌曲。

條件一）時間

在開機後，到了一定的時間便會逐一出現。(即TIME RELEASE)

條件二）選擇歌曲

如果能在REGGAE、HOUSE [CLASSIC]和BIG BEAT MIX中取得PERFECT，隱藏歌曲便會出現。

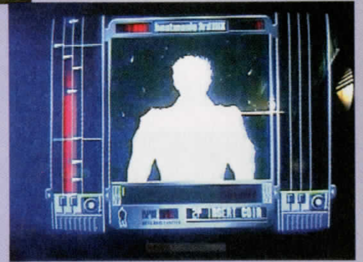


■隱藏歌曲之一——80'S JAPANESE DANCE POP 歌名:Emotion of Sound (featuring miryam)



■隱藏歌曲之二——DIGITAL FUNK 歌名:nine seconds DJ: nouvo nude





■隱藏歌曲之三——DIGI ROCK 歌名:area code DJ: nouve nude



「人辦」上網？

不知道大家對這位人兄的看法如何，但是有些可能是喜歡開玩的網路使用者就開了一封新的連鎖ICQ訊息，內容是說人辦也有上網，亦有ICQ，訊息內並叫其他使用者將這個訊息傳開去，及向這位有上網上人辦致以「親切問候」云云。記得之前亦有傳言關於謝霆鋒、廣末涼子等明星的ICQ。謠言止於智者，對於這類的連鎖訊息，還是一笑置之吧。(古拉拉_B)

KOEI繼續搵錢？



中文版《成吉思汗IV》剛發售不久，KOEI又宣佈將會於12月推出日文版的《成吉思汗IV加強版》，新增的項目有自製新君主、新的部隊、以及對玩者的表現作出評價的評價機能等，單是加強版售5800日圓、連GAME版則售13800日圓，未賣的朋友可以考慮。另外，隨著《信長之野望internet》後，有消息指KOEI將會推出《三國志》的Internet版，有進一步資料一定會為大家報導！(積奇)

十大「上網中毒」病徵

1. 在離開坐位時，在枱上的那朵小花掛起一個牌寫着：「I am away from my seat , Please leave a message」。
2. 「Temporary Internet Files」Folder內的檔案容量佔了你的硬盤二分之一或更多。
3. 當人家問及你的聯絡號碼(Contact Number)時，你會將自己的uin給他／她。
4. 當人家問及你的家住何處(Where is your home)時，你會答是在geocities(一家免費供應存放家頁(home page)的公司)。
5. 當讀到書的下方，你便無法再繼續，原因是沒有捲軸(scroll)或者滑鼠游標(mouse pointer)。
6. 對於一些重要的字眼，你會試圖打開它的超連結(hyperlink)
7. 你開始不喜歡自己辦工的桌面(Desktop)，因為它不能提供何任超連結。
8. 家裏的電話很久沒有響過，電話公司給你的賬單(bill)中收費卻十分昂貴。
9. 你的某幾個朋友，只能用ICQ來傳呼(page)。
10. 你有幾個必需瀏覽器才能開啟的郵箱(mailbox)。

(古拉拉_B)

《Dune 2000》有patch提供



Westwood Studios已經於《Dune 2000》的網頁提供有關該遊戲的最新multiplayer patch，而這patch主要改善網上對戰時的速度。只要玩者開啟遊戲進入《Dune 2000》的Servers，便會立刻為玩者進行Download；當然，玩者亦可以進入《Dune 2000》的網頁中自行Download。(Agent X)

http://www.westwood.com/newindex.html

又一名作WINDOWS化



ELF的名作《同級生》，繼2代移植為WIN95版後，於更早期的「1」現在亦宣佈推出WIN95/98版，詳細變更還是未明，聲優配音一定少不了，遊戲發售日未定。(積奇)

Sound Blaster Live!有update patch

Creative為最新的音效卡－Sound Blaster Live!提供一個update patch。這個patch使Sound Blaster Live!支援硬件加速，令Sound Blaster Live!能夠處理32 DirectSound 3D Streams。另外，Patch亦新增了Live!Surround，只要配合擴音器及揚聲器，便可以重現像電影院般的音響效果。除此之外，Patch又新增了一個「Individual effect auditioning」系統，讓大家可以自行調節如回音等環境設定。(Agent X)

http://www.sblive.com/downloads/drivers/drivers.html

LANGRISSER II再臨

隨著剛推出的《LANGRISSER I》，MASIYA亦宣佈將會於今年冬季推出其系列2代的Win95/98版，是這系列的Fans一定要留意了！(積奇)

《Need for Speed III: Hot Pursuit》又有新車！！



Electronic Arts宣佈繼Spectre R42之後，再度推出另一架全新賽車予玩者Download，而這款新車便是Ferrari 456M GT。這部只不過於今年日內瓦汽車展中才作首次展出的跑車，其極速可以達到186 mph，而且由0到60 mph只不過需要5.1秒。估計一部Ferrari 456M GT的價格為US$224,800，不過只要各位到以下網址Download的話，便可以將其帶到家中的電腦之中！(Agent X)

http://www.needforspeed.com/Download_ie.asp

再次流「血」！BLOOD2 THE CHOSEN ONE

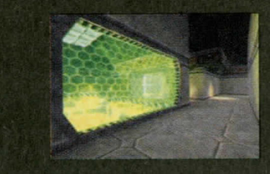
不知大家對《BLOOD》這個以暴力場面見稱的第一人身射擊遊戲有印象，但怎樣也好，現在那就要在萬聖節的時候，再一次將恐怖和暴力帶給電腦玩家。

故事發生在2028年，第一集的故事是在100年前，「被選者(CHOSEN ONE)」CALEB打敗了暗黑神(DARK GOD)。現在被選者則出現於未來的工業廢墟之中，因為他發現如真正要打敗暗黑神，他還需要將另外三個被選者：「Ophelia」，「Gabriella」和「Ishmael」復活過來。合集四人的力量才可以得到無盡的力量。









試玩版本已可於GT Interactive的網頁下載：
最低硬件要求：
Pentium 166Mhz
Windows95
Direct3D-compatible 3D Hardware Acceleration Card 32 MB RAM
Hard Disk with (TBD) Megabytes free
DirectSound output device

「血2」的改變

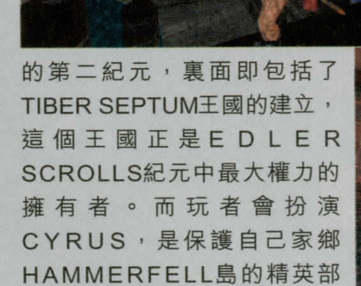
這次改用了全3D(上集用的是和《DUKE NUKEM》同一個引擎，造出來的不算是真的3D)，光暗、高低等等都能夠完全表現，舞台數目亦增加至30個以上，並且和故事劇情有關，玩者要了解故事的內容，才能輕易過關。關卡內的設施、物件等等都是彷照真實世界而造的，玩者可以隨意在牆上打開一些「捷徑」或者將大廈拆毀等等。至於角色方面則增至四個(兩男兩女)，能力各有不同。武器數目達到十八種之多，還加上3D重新製作的效果。遊戲還有多人玩的各種模式，例如「搶軍旗」、「團體混戰」等等。

DAGGERFALL前傳？——REDGUARD



大家都應該聽過甚至玩過DAGGER FALL這個實時動作冒險遊戲了，會不會對它的世界TAMIREL抱有好奇呢？現在BETHESDA SOFTWORKS將要推出一個揉合了動作、解迷、真實時間進行的遊戲「REDGUARD」，而它的故事舞台正是在DAGGERFALL的世界，而時間是EDLER SCROLLS紀元的第二年。(「DAGGERFALL」的續篇遊戲「MORROWIND」將在1999年推出。)





故事背景

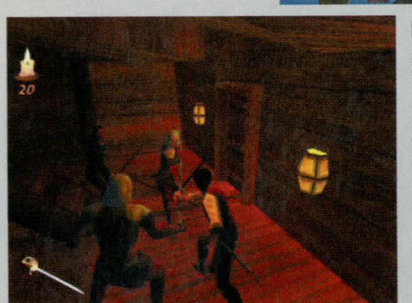
「REDGUARD」的暴徒故事，發生在「DAGGERFALL」之前的幾百年。由於時間設定在ELDER SCROLLS紀元的第二紀元，裏面即包括了TIBER SEPTUM王國的建立，這個王國正是EDLER SCROLLS紀元中最大權力的擁有者。而玩者會扮演CYRUS，是保護自己家鄉HAMMERFELL島的精英部隊，亦是REDGUARD之中的不滿份子。TIBER SEPTIM在HAMMERFELL設立管理處之後，島上的人們都失蹤了，包括CYRUS的妹妹ISZARA。為了找到她，CYRUS打破了「絕不回HAMMERFELL」的誓言，更展開了一連串的事件。





開發小組製作「REDGUARD」時，十分著重鏡頭的運用和氣氛的營造，採用了劇場式換景手法(cinematic in-engine transitions)，令到玩者玩遊戲時感覺像看





Bethesda充分利用了3D加速開發的技術(以3Dfx為主)，如果有第二代3D加速卡，遊戲中的一景一物都應該能觸動你的心弦。

文：積奇

銀色之樹～紛雪之照片～

我要克服女性恐懼性！！

製造商：BLUE BELL
發售日：12月10日
售價：8800日圓
遊戲類型：18禁／SLG＋AVG
系統需求：日文Win95／98、Pentium 100Mhz以上

遊戲內容

故事主要描述一名有女性恐懼性的男主角，如何克服這個困難，從而和心儀的對象展開戀愛路上的第一步。而遊戲的類型可說是SLG＋AVG兩者的混合體，因為遊戲的前半部份主要是SLG，當中和各個女孩子的好感度會直接影響往後故事分支的發展。經過SLG部份後，分支故事將會以小說形式繼續進行，另一方面，遊戲內每名女主角皆有屬於她們的兩段故事，會因應SLG部份所得的好感度而變化。

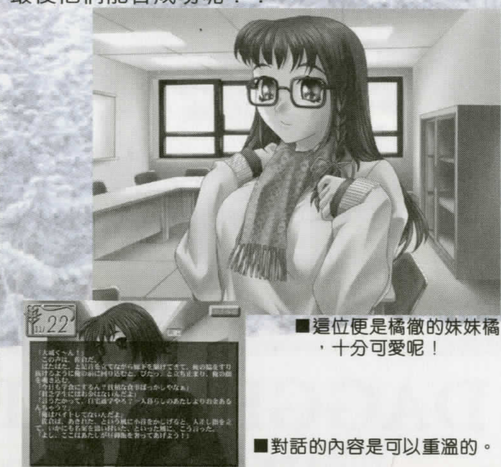
STORY

本遊戲的主角大城大輔，年齡22歲，是大學　攝影學會的會員。因為一次飲醉酒而被前攝影部長，現職OL的前輩香川理子奪去了「他」的第一次，因而患上了女性恐懼性。亦由於這樣的關係，他的好友橘徹便決定幫他克服這個病，到最後他們能否成功呢！？


■前半部是SLG部份，會是怎樣的呢？

■這是……！！


■女角們也有著屬於她們的兩段故事。


■這位便是橘徹的妹妹橘，十分可愛呢！

■對話的內容是可以重溫的。

文：積奇

MACROSS～since 1983 戰術級 simulation～

15年來的機體大集合！！

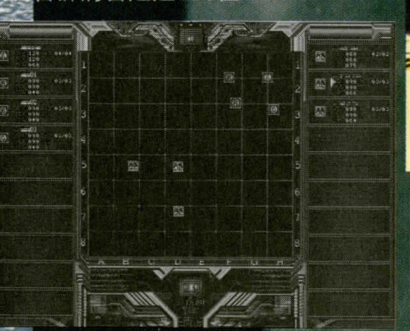
製造商：UPSTAR
發售日：10月16日
售價：5800日圓
遊戲類型：SLG
系統需求：Win95/98

前言

自1982年的TV版《超時空要塞》開始，直至現在已推出了一定數目的電影和OVA，絕對屬於殿堂級的作品！而這個Windows版將會是一個集合15年來，所有在作品內出現過的機體的模擬戰略遊戲。玩者扮演的，是一名隸屬於一隊稱為「地球統合軍」部隊的隊長，目的當然便是守護地球了。亦因為作品包括了「可有記起愛」、「MARCOSS II」、「PLUS」、「7」等一系列的機體，所以遊戲內敵我雙方的機體合計將會超過100種！！

遊戲內容

模擬部份的進行，將會採用回合制，而當中更包括了各機司的感情度，為了要充分掌握勝負的因素，對話時的選擇便十分重要了。另一方面，當沒有戰鬥時，主角是可以在MARCOSS內四處走動的，一些舊有的建築物比如中華街和劇院等令人懷念的場所亦會再現啊！


■啊，大量敵人來襲了！！


■遊戲內出現的機體有過百種。

■各種機體更可在戰鬥中隨時變形。



■角色之間的對話十分重要。



■記得在戰前觀看勝利條件。

By : Agent X



Thief: The Dark Project

盜亦有道？！

製造商：Looking Glass
(Publisher: Eidos)
遊戲性質：ACT
發售日：11月1日



《Thief: The Dark Project》是一隻類似《DOOM》的3D立體動作遊戲。不過，今次遊戲背景並不是現代或未來重型武器為主的世界，而是一個古代魔幻的場景。因此，玩者將會使用一些弓箭及寶劍等原始武器來對付為數不菲的敵人及惡魔。



遊戲總共有16個任務，玩者將遇上各式各樣的敵人，如武士、惡魔等等。至於對付他們的武器，除了手中利劍一把之外，更有多種不同的弓箭(火箭等)可供使用。然而，玩者在利用武器之餘，還需要運用智慧來完成任務！

故事簡介





神偷－專門去懲罰那些處於高位，只顧欺詐平民百姓的貪官污吏。身為神偷的你，全憑機智來避開守衛，甚至做到「來無蹤、去無影，紙條一張留」這等高超境界。一日，你接受了一位極為神秘的顧客所委託，去找尋一顆巨大的寶石。不過，你的行動卻觸發一場衝突；因此，你為了追尋背後的真相，便需要運用智慧及身手，以識破敵人的陰謀和詭計。



■遊戲使用了一個名為"Dark Engine"的引擎開發環境，為此遊戲的一大特色。



■遊戲中的"AI"特別加入了對聲音的反應，令敵人可以憑微弱的腳步聲來判斷玩者位置。



■猛鬼屋乎？

■用"火箭"攻擊吧！

■充滿古代魔幻感覺的惡魔。

製造商：GT Interactive
發售日：11月15日
遊戲性質：ACT
系統要求：Pentium 166MHz or better、Windows95 or DOS、16MB RAM、4X CD-ROM、SVGA: 640 x 480、16-bit color、Supports keyboard and popular PC gamepads、For Windows95: Windows95-compatible sound card、For DOS: 100% SoundBlaster-compatible sound card
Recommend: Pentium 200MHz or better 32MB RAM

Oddworld : Abe's Exoddus

Abe又再出動了！！

在歐美各地大受歡迎的動作遊戲《Oddworld: Abe's Oddysee》，其最新作很快又再同大家見面，而名稱則為《Oddworld : Abe's Exoddus》。

■場景充滿了恐怖的氣氛。

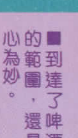
今集的故事內容，主要講述當Abe成功解放了於RuptureFarms的同伴後，竟然令Glukkon最賺錢的產品－SoulStrom牌啤酒，出現了原材料：「骨(Bones)」及「梅多岡之淚(Mudokon Tears)」嚴重短缺。不過，Abe卻發現有一班奴隸正在啤酒廠中受到虐待，他們正等待Abe的幫助，希望最終能夠脫離惡魔的控制！

在今集中，特別改善了記錄進度部份，令玩者可以於任何地方進行記錄遊戲等工作。此外，遊戲亦改善了人物的動作及表情，令人物更為迫真及有趣。總之，喜愛上集的朋友，便不能錯過了。



■似乎遇上同伴，趕快去詢問情報！





■到達了啤酒廠的範圍，還是小心為妙。



■發生大爆炸，Abe會否就此一命嗚呼？



■小心潛入，以免被敵人發現。

網上軟件雜貨店

POST PET登陸！

TEXT：禮服無聊俠

Post Pet是甚麼？

—是上期曾經為大家介紹的程式？
—是近期頗多網絡使用話也有用的程式？
—是充滿了樣子可愛的小動物的程式？

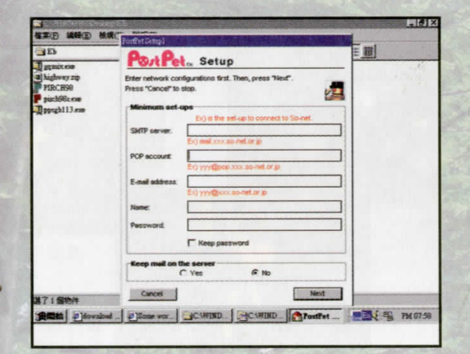
其實POSTPET是一個可以一邊玩一邊寄電郵(大家可以試試訓練自己的貓貓狗狗，成為真的POST PET)可以的網絡郵遞軟件，將會有一隻可愛的小動物或你寄出電郵。有點像以前玩「雞仔機」，POSTPET亦會長大，牠會學習如何寄電郵給你和你的朋友。還會去尋寶，如果遇上其他POST PET，還會成為朋友或者打架(T-T)。你亦可以帶着自己的POST PET到公園(不是樓下那個啦！)結識新朋友。除了寄電郵之外，其實POST PET也是讓使用者簡易地學會使用網絡的呢。

在那裏可以找到？

現在最新的版本是「Version 1.13 beta for Windows95」，可以在http://203.116.95.169/postpet/ppindex.html找到。下載之前，先要填上電郵地址和其他資料的。

PostPet的最低要求：
CPU i486SX-33MHz，8MB RAM(或更多)，20MB或更多硬碟空間，Microsoft Windows 95英文版，256色(或以上)。(建議是CPU Pentium-100MHz或以上，及16MB RAM或更多)

安裝





下載完成後，執行解壓後便會自動安裝。使用者要設定一些有關電郵的資料，例如是使用「網上行」網絡服務的SMTP SERVER便是「MAIL.NETVIGATOR.COM」而POP SERVER在申請服務後得到的通知書中找到。

新用者在安裝了PostPet後，應該到Newbies House填寫一些資料，方便日後更新PostPet版本，及會教導使用者如何用PostPet連上網絡等等。在the Pet Hospital會有一些經常出現的問題(frequent asked question FAQ，新用者可以到那裏答案。

玩法

其實POST PET的玩法……只有收E-MAIL和發E-MAIL了，也是養大POST PET的方法。有時你的小物動會寄封電郵給你，但不常見。如果你寄電郵給其他使用者，你的小動物便會在他／她的家(POST PET的家)中出現。不過你的小動物只可以「寄」一次，當你牠未回來時，是不可以再用牠來寄EMAIL的呢。另外就是牠出外之後，有時會找到寶物的，當牠回來時記着要看看寶箱啊！







FAQ AND ANSWERS

基本上POST PET用的都是頗簡單的英文，所以用法不詳細解說了。留待大家去摸索吧(說穿了就是懶啦！)不過現在為大家找到了一些常問的事項，希望可以為大家養POST PET時解決問題吧！

問題1：如果想從新玩過或者轉名？

答：是不可以轉名的，只可以將Config.ppc(在POST PET的FOLDER內)delete而令遊戲重新開始(會要求使用者重新輸入資料)

問題2：寵物離家出走？

答：除了寄電郵外，使用者應該定時餵飼動物和給牠們一些零食來令牠們開心。

問題3：我可唔可以養多於一隻POST PET？

答：基本上是不可以的，除非你安裝兩個POST PET，分別放在不同的FOLDER。

問題4：如果我的POST PET變得頑皮，怎麼辦？

答：用多點愛心顧照牠，和寄多些電郵吧！

問題5：如果按着shift，便會出現一樽蜜糖既，然後用滑鼠將樽移動，那麼小熊會同你玩玩，其實是甚麼用途的？

答：就是玩囉！動物會跟着的你滑鼠來走動啊！

問題6：POSTPET可不可以用中文？

答：不可以，一定要用英文。

由於PostPet仍在BETA階段，所以是沒有直接支援的。如果使用者發現有錯誤(BUG)、問題或回應，可以致電郵到postpet@sosin.com.sg。

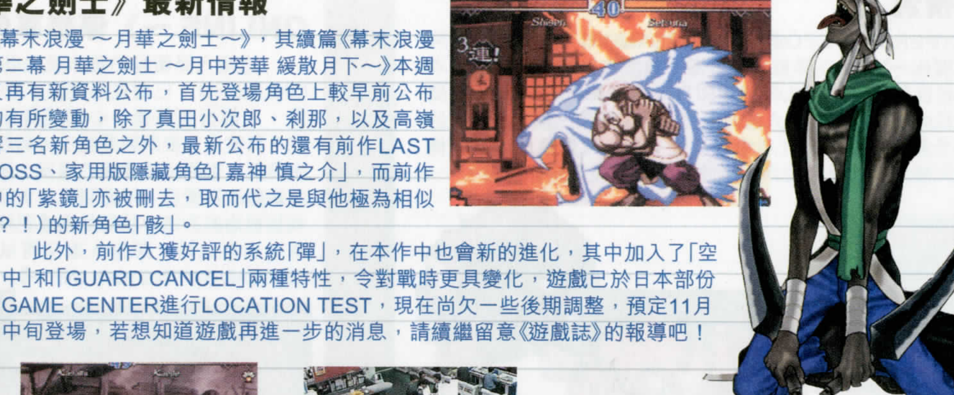
情報揭示板

TEXT BY：KOTARO



《幕末浪漫第二幕 月華之劍士》最新情報





SNK新劍術對戰格鬥遊戲《幕末浪漫 ～月華之劍士～》，其續篇《幕末浪漫第二幕 月華之劍士 ～月中芳華 緩散月下～》本週又再有新資料公布，首先登場角色上較早前公布的有所變動，除了真田小次郎、刹那，以及高嶺響三名新角色之外，最新公布的還有前作LAST BOSS、家用版隱藏角色「嘉神 慎之介」，而前作中的「紫鏡」亦被刪去，取而代之是與他極為相似（？！）的新角色「骸」。

此外，前作大獲好評的系統「彈」，在本作中也會新的進化，其中加入了「空中」和「GUARD CANCEL」兩種特性，令對戰時更具變化，遊戲已於日本部份GAME CENTER進行LOCATION TEST，現在尚欠一些後期調整，預定11月中旬登場，若想知道遊戲再進一步的消息，請續繼留意《遊戲誌》的報導吧！







■在日本NEO GEO LAND進行LOCATION TEST時的情況

■頭部裹纏繃帶的謎之殺人狂，到底與紫鏡有着甚麼關係呢？

體驗版《beat mania 3rd MIX》抵港

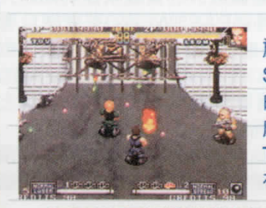
日本已經推出了好一段日子的《beat mania 3rd MIX》，在香港仍遲遲未推出，着實令該遊戲的支持者望穿秋水，然而大家亦不用失望，因為在上星期《beat mania 3rd MIX》的試版已正式抵港，而且還假香港灣仔馬師道的遊戲機城展出數天，遊戲每局收費八元，有興趣的讀者就不要怠慢。此外，剛於截稿前收到的消息便是《beat mania 3rd MIX》香港正式推出日期暫定為12月，假若你們錯過今次機會，恐怕就要再等多一個月……





還有，今期「業務機地．COMING SOON」會為大家介紹《beat mania 3rd MIX》的最新情報，有意的讀者便不容錯過！

《SHOCK TROOPERS》續篇出陣





由SNK旗下公司SAURUS開發的動作射擊遊戲《SHOCK TROOPERS》在去年推出時大獲好評。然而今年SAURUS決定捲土重來，以《SHOCK TROOPERS 2nd Squad》的續篇形式再次登場，其中風格和系統與前作有着很大改變，絕對令玩開上集的你耳目一新，容量508M，預定近日推出。

《STREET FIGHTER ZERO 3》機王盟主世紀戰．香港區冠軍誕生！



日前假佐敦龍堡國際賓館舉行的《'98勁GAME新世紀》，已於上兩個星期日（10月25日）完滿結束，其中當日最矚目的絕對是《STREET FIGHTER ZERO 3》機王盟主世紀戰，經過長達八個小時的比賽之後，香港區的冠軍代表劉一立終於誕生，而他將會代表我們香港迎戰本月中在日本舉行的決賽，在此先祝他馬到功成。另外我們今期「業務機地」除了會詳細報導《98勁GAME新世紀》的花絮之外，亦會有今屆《STREET FIGHTER ZERO 3》機王盟主世紀戰冠軍的專訪，有興趣的讀者記緊要留意！



《JO JO奇妙冒險》不日登場



CAPCOM年末重頭作品、基板CPS III第四彈《JO JO奇妙冒險》，在早前第三十六屆AM SHOW中雖然只是以宣傳短片的方式示範展出，但是已獲得在場人仕的一致好評，受歡迎程度絕不遜於同期展出的《超鋼戰紀KIKAIOH》和《beat mania 3rd MIX》。不過說也奇怪，《JO JO奇妙冒險》亦自AM SHOW結束後便沈寂下來，一直未再有新消息公布，難道遊戲就這樣無疾而終？其實日本方面，《JO JO奇妙冒險》已經在部份遊戲機中心進行LOCATION TEST，而展出的試作版其完成度也非常之高，想信已進入最後調整階段，推出亦指日可待。可是假若大家想知多一些關於《JO JO奇妙冒險》的最新情報，則請留意今期「業務機地．COMING SOON」的報導！

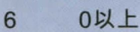


《侍魂 SAMURI SPIRITS 2～阿修羅斬魔伝～》最新情況

HYPER NEO GEO最新作《侍魂SAMURI SPIRITS 2～阿修羅斬魔伝～》終於在早前登陸本港，雖然本作的遊戲方式基本上是取材自前作和《SAMURI SPIRITS～天草降臨～》，不過坊間的反應就似乎一般，或許大家仍未習慣吧！順帶一提，前作中的亂入角色巖陀羅，原來在本中也保留下來，只要達成以下的條件，巖陀羅便會在第三至六話中的最終戰中突入向你挑戰。

巖陀羅出現條件

話數	剩餘時間
3	36以上
4	32以上
5	28以上
6	0以上





新世代動作遊戲《GAUNTLET LEGENDS》

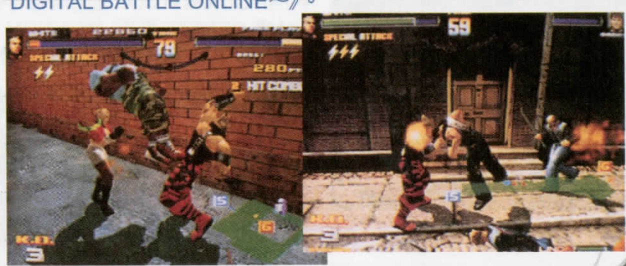
在上期「STREET FAXER II TUBRO」中AGENT X · Glen已為大家介紹過，由ATARI製作的最新遊戲*《GAUNTLET LEGENDS》，現在又有新的畫面公開。如前所述，遊戲最大的賣點就是利用超大容量HARD DISK儲存玩者角色資料，通過PASSWORD來確認玩者所培育出來的角色，而且極具真實和動感的MOTION CAPTURE也是其中不可或缺的元素。遊戲由WARRIOR、VALKYRIE、WIZARD和ARCHER四種職業所組成，其中透過每種職業的特性，以及路上所取得的道具來對處立體迷宮中的敵人和圈套，因此解謎要素極高，能供四人同時進行，是個不可多得的作品，遊戲暫定明年初推出，預定會有日語版本，希望一向為ATARI代理遊戲的廠商SNK會替亞洲區引入此遊戲吧！。

※《GAUNTLET LEGENDS》是ATARI十二年前所推出的作品《GAUNTLET》之續篇，而《GAUNTLET》是個極重RPG風格的動作遊戲，當年由NAMCO發行，由於遊戲當中獨特的世界觀、複雜多變的迷宮，以及能供多人同時進行，因此曾一度成為當時的佳話。



《SPIKE OUT～DIGITAL BATTLE ONLINE～》停機事件

近期大受歡迎的動作遊戲《SPIKE OUT～DIGITAL BATTLE ONLINE～》，已經在港推出了好一段日子，然而大家又有沒有發覺，大部份遊戲機中心即使有四部機體亦只LINK兩人同時進行呢？其實最主要原因是當三人和四人同時進行會令電腦的記憶體超出負荷，從而出現停機的情況，所以很多遊戲機中心也斬釘截鐵地將遊戲改為雙打。不過到現在大家已不需要再擔心，因為在早前已找到根治的方法，就是加強或更換記憶IC，解決停機的情況，因此本文出街之時，想信大家又可以再玩到四打的《SPIKE OUT～DIGITAL BATTLE ONLINE～》。



CAPCOM最新作《POWER STONE》



CAPCOM採用SEGA新研製CG BOARD「NAOMI」基板製作的首個作品《POWER STONE》，是一個立體對戰動作遊戲。正如CAPCOM重申遊戲是使用了新機軸形式，標榜角色於立體空間中能自由走動、登壁攀柱，而最重要是地形高低和環境障礙的利用，透過立體空間中的任何物件進行單對單的戰鬥，所以會有別於以往同類型的作品，預定99年初推出。





《SOUL CALIBUK》最新消息



繼早前出現的第五名隱藏角色「ROCK」之後，《SOUL CALIBUK》最新TIME RELEASE隱藏角色為前作的「成 美那」，其中她的技倆與攻擊特徵基本與「紇哩似KILIK」同出一徹，所以懂得使用KILIK的話應該問題不大，不過餘下來的隱藏角色究竟會是誰？這點連拙者亦不知道，可是NAMCO若然繼續重複舊有或相似的角色，想信很快就會令玩者生厭，唯希望遊戲日後會有進一步的突破吧！還有，NAMCO早前為遊戲舉辦的「NAMCO WONDER PAGE PASSWORD計劃」，現在已經有部份隱藏SITE公開給遊覽者取閱，當中包括開發者們的製作訪問、設定資料，以及精美的CG WALL PAPER，內容包羅萬有，有興趣的讀者可往以下的網址下載「http://www.namco.co.jp」。



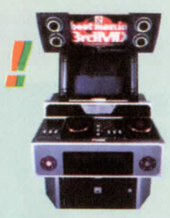
另外就讀者問，究竟《SOUL CALIBUK》怎樣才可以知道隱藏角色何時出現和已出現了沒有？其實方法很簡單，只要留意遊戲的DEMO片段和FIGHTING RANKING，便可以得悉已出現和將出現的隱藏角色。至於日前有讀者發現在未達成TIME RELEASE條件也能使用隱藏角色和透明角色等秘技，直至截稿前使用方法仍然未明朗，希望知道的讀者能待為通知我們吧！重酬！

beatmania 登陸香港！

突擊！新系統一覽！

TEXT：努力練習捽碟的古拉拉_BEAT





令各位捽碟迷望穿秋水的遊戲《beatmania》的最新版本《beatmania 3rd mix》已經在「遊戲機城」進行過LOCATION TEST了，除了有全新的歌曲之外，還追加了幾個新的系統，現在就讓各位先睹為快吧！

「GREAT累積計算」系統

這是一個上集的系統的改良版，當玩者能夠按鍵而做出GREAT級時，電腦會計算（累積的）GREAT的數目，並在「GREAT」字樣後面顯示，例如連續取得10個GREAT，便會出現「GREAT 10」，增加了遊戲的挑戰性。

自由選擇各種特別模式

在進入遊戲（按START）前，如果按某個特定的鍵，便可以進入一些上集要輸入秘技才可以玩的模式，例如玩EXPERT MODE要按着左邊第一個白鍵，再按START，而畫面下方會出現「EXPERT ON／OFF」來顯示。

新・EXPERT MODE

EXPERT MODE仍舊有三種歌類選擇（CLASSIC、VOCAL和TECHNO），但是過版條件則改變了。開始玩時熱氣度會是滿的（平時在畫面下方的數值計，變成紅色時代表可以過版），如果彈錯了（POOR或BAD）便會減去，但是彈對時（GREAT或GOOD）都不會增加，而熱氣度減至零時便會GAME OVER。

HIDDEN PLAY &DOULBE PLAY

上集已有的模式，現在只需按一個鍵便可以選擇。（玩者可以從畫面下方去確認選擇了的模式。）

BATTLE MODE

全新的模式，1P和2P都是玩同樣的一套歌譜，以分數來定勝負，而在雙打時，即使其中一方不能過版，也可以繼續「鬥」下去。可於基本的模式和EXPERT MODE中使用，但某些歌曲不對應BATTLE MODE的（即是兩邊的歌譜會有不同）。

森羅萬象！隱藏充滿變化的模式！

其之一RANDOM PLAY

進入方法：在按START之前按 353213532135321(註)

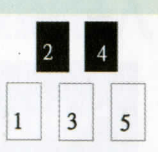
在RANDOM PLAY中會不定的出現一些新增的符號，但是對分數的計算沒有影響的，是對熟手玩者的另一種挑戰。

其之二MIRROR MODE

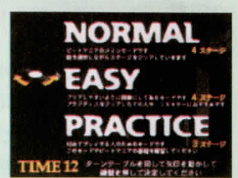
進入方法：在按START之前按35321353213532

在MIRROR MODE中，符號出現的形式是和平常的相反，如果是1的話，便會變成5，也是對熟手玩者的另一種挑戰。

註：即是和玩BALLADE時出現的符號相同。如果不明白，可以看看右圖。



改變了的基本模式

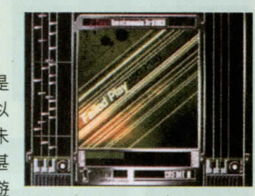


和上集有點分別的是，基本的模式調整了，選擇EXPERT MODE要用另一種輸入法（詳見下文），還新增了一個「EASY MODE」。除了「PRACTICE」是只得三版之外，其餘的「NORMAL」和「EASY」都是有四版的。

特別消息 1

玩過《beatmania 3rd mix》之後，終於証實了「BIG BEAT MIX」、「BOSSA GROOVE FRENCH VERSION」和「FUNKY JAZZ GROOVE」都是和PS版樣的，那麼大家便可以在家中好好練習，待真正推出時就可以輕易過版了。

特別消息 2



因為這次是LOCATION TEST，所以有三首的「隱藏歌曲」還未出現的，如果想知道是甚麼歌曲，請留意以後的遊戲誌。

JO JO奇妙冒險

直擊LOCATION TEST最新情報！



AD　FIG　2P
製造商：CAPCOM
推出日期：11月預定
基板：CPS III

TEXT：KOTARO
顧問：放課後占卜師古拉拉_B

早前（10月23日），CAPCOM在日本大阪某遊戲機中心舉行了一個LOCATION TEST，展出其最新開發的2D對戰格鬥遊戲《JO JO奇妙冒險》，因而吸引不少該漫畫的支持者到場觀賞，然而在是次展出中，CAPCOM亦正式公開遊戲的大概，揭開一直不明的系統操作之神秘面紗。

■幽波紋發動狀態中的專用系統「CHAIN COMBO」

系統概要

其實在上次介紹中，我們已提及過初公布的遊戲系統和基本操作，可是經過數月來的開發後，到底又會與之前有着甚麼分別？

雖然遊戲基本上與之前初公布的分別不大，不過系統方面就有很多新追加的元素，其中包括有《VS.》系列中擺脱封殺攻擊的「ADVANCING GUARD」、亦有《STREET FIGHTER ZERO 3》中的重點技巧「受身」、另外也有《VAMPIRE》系列反守為攻的系統「GUARD CANCEL」、還有與SNK著名格鬥作品《THE KING OF FIGHTERS》系列中「前方緊急迴避動作」非常相似的「轉入」等等。



＊以上記事內容及畫面仍屬開發中版本

保留原著神髓、謎一般的系統——幽波紋（STAND）

假若你是一個《JO JO奇妙冒險》的忠實讀者，想信最關心的亦並非以上種種新公布系統，而是原作中最大特徵的戰鬥方式「STAND」。若果大家不善忘的話，想信定必知道操作中有着一個專為召喚替身而設的「STAND掣」（S掣），其中S掣的作用便是隨時隨地召喚替身，但是當角色處於跳躍、防禦，以及被攻擊三種狀態時，「STAND」則不能發動。



■持有替身輔助時，攻擊距離亦會大大增強



■相反在幽波紋發動以外狀態中，擋格對手替身的通常攻擊則會被削減體力

至於SUPER COMBO GAUGE之上的STAND GAUGE，就相等於《STREET FIGHTER ZERO 3》中GUARD POWER GAUGE，在發動幽波紋狀態防禦對手攻擊時，STAND GAUGE上能源的便會下降，當STAND GAUGE量消耗殆盡後，角色就會進入防禦崩（GUARD CRUSH）的狀態，於一定時間內出現極大的硬直和空隙。

自由操縱主體、分身同時進擊—— TANDEM ATTACK

為遊戲度身訂造的「TANDEM ATTACK」，是一個能令玩者同時操縱主體和分身攻擊的原創系統。在「TANDEM ATTACK」發動時，本體和替身會進入靜止狀態，而此狀態中，玩者能自由輸入各種攻擊，其中所輸入的攻擊程式越長，相對消耗STAND GAUGE量亦越多，而當完成指令後，替身便會依照玩者所預先輸入的指令作出攻擊，換句話來説也即是替身的「ORIGINAL COMBO」，不過相異的地方就是玩者仍可以利用主體向對手同時進擊，是否覺得很吸引呢？

除此之外，「STAND」亦會根據各人不同的特殊能力，而得出各種不同的效果，其中MUHAMMAD AVDOL（赤色魔術師MAGICIAN'S RED）、花京院典明（綠色法皇HIEROPHANT GREEN）、以及JEAN PIERRE POLNAREFF（銀之戰車SILVER CHAROT），他們均持有特殊能力「遙控操作」，讓玩者自由操縱替身各種行動，成為有別於「TANDEM ATTACK」的有效攻擊。



■當本體被攻擊時，特殊能力「遙控操作」就會被解除

「CAPCOM '98勁GAME新世紀」現場報道！！

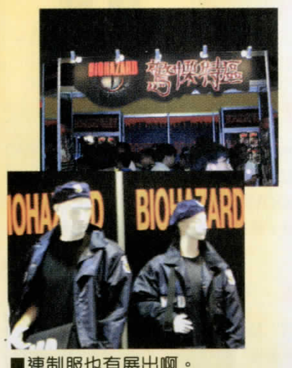
在10月25日，CAPCOM就在佐敦龍堡國際賓館一樓展覽廳，舉辦了一個名為「CAPCOM '98勁GAME新世紀」的遊戲展。你那天有沒有出席呢？不過沒有也不要緊，因為我會為大家來個詳盡報道，讓沒有參與的朋友們，也能感受到當天那盛會的熱鬧情況。

採訪：KOTARO、小健健
TEXT BY：小健健

■嘩~~！還未開場，已經有大批CAPCOM FANS排隊入場。

人頭湧湧的遊戲攤位逐過捉！！

其之一：BIOHAZARD驚慄特區



一個時常都堆滿了人的攤位，內裏不但有PlayStation版及SATURN版的《BIOHAZARD》遊戲以供試玩，更有電腦版的《BIOHAZARD》。（而且很多小朋友都把遊戲CLEAR了才肯走……）

其實除了有遊戲試玩外，更有各類《BIOHAZARD》商品展出，（只是展出，不設售賣服務的啊）及大阪那個「BIOHAZARD NIGHTMARE」鬼屋的圖文並茂介紹。呀呀，回想起今屆《少年街霸3》的冠軍可以免費去那裏玩，真是有説不出的羨慕……。

■連制服也有展出啊。







■也有BIOHAZARD恐怖屋的圖文介紹。

■場內有很多《BIOHAZARD》商品展出，可惜沒有得賣啦。



■電腦版的《BIOHAZARD》也有得玩。

《D&D》在勁GAME體驗特區中出現！！

在這個攤位內，就提供了一些有名的CAPCOM遊戲給各位試玩。好像有《私立JUSTIST學園》、《POCKET FIGHTER》等的家用版。而最為人矚目的，可説是那隻到現在發售日仍然未定的《D&D COLLECTION》，已經有得試玩了。不過當然是屬於開發中版本啦，而且只可單打。不過從畫面所見，人物動作的流暢已經不錯。WELL，希望此作快點公布發售日就好了。

■在這裏有仍在開發的《D & D COLLECTION》試玩。

1 SET 5 GAME全齊集！！CAPCOM GENERATION經典遊戲巡禮

在會場的正中央，有關方面就劃出一個框框，給各位試玩《CAPCOM GENERATION》系列的遊戲。不過這系列現只推出了三集，分別是《墜擊王次時代》、《魔界與騎士》及《歷史由這裏開始》。但在會場所見，就連未發售的《孤高之英雄》及《格鬥家們》都有得玩！！所以雖然是名作回顧，也吸引了不少人玩啊。

■就連未發售的《孤高之英雄》都有得玩。

■經典遊戲中，最多人玩的，當然是《STREET FIGHTER II》啦。

包羅萬有的精品展銷區

除了有遊戲試玩外，是次活動更有商品展銷。例如有CAPCOM人物的筆記簿啦，VCD、漫畫文具等等。就連我們《遊戲誌》、《遊樂誌》、《HYPER PC PLAYER》也在這裏設置了個攤位，用以售價我們的書籍及《少年街霸3》的海報。而且很多款的海報不消一陣子就給買清光了喲。



■這裏還有各式各樣的精品展銷。

■我們也有設置攤位啊。

其他EVENT報道

一小時一次的抽獎

為了搞搞氣氛，有關方面每隔一小時就會搞一次抽獎。而且那些獎品也十分吸引，好像有CAPCOM T-SHIRT啦、《STREET FIGHTER》的VCD等等。由於獎品是這麼吸引，所以到時到侯台前就會聚集好一些參觀者，希望自己是下一名幸運兒。



■一來到抽獎時間，台前就會擠滿了人。

DREAMCAST實物展出！！

在台下的一角的透明箱子內，就擺放了一個Dreamcast及一個手掣。不過這部DREAMCAST只是作展示，並沒有駁通的。而在這個箱子上，就放了一部電視機，而且還不停播出Dreamcast遊戲的精彩片段。WELL，雖然還不能試玩Dreamcast，但也吸引了不少參觀者啊。





■上面還不停播放Dreamcast的遊戲片段啊。



■Dreamcast的實物啊。



■呀？有得賣Dreamcast？其實不是，只是空盒兩個而已。

COSPLAY 人物出擊！！

在這些場合，怎會少得COSPLAY人物的份兒呢？在場就有人扮演ROCKMAN啦、《BIOHAZARD》的LEON及CLAIRE啦、春日野櫻啦、機械狗RUSH及禮特博士。雖然這次活動的COSPLAY人物全是CAPCOM自己聘人扮演，並沒有人以個人名義參加，但個個都扮得為俏為妙，水準一點也不低啊。



■呀，春日野櫻啊，為何眼碌碌呀？

■ 來張大合照吧！！



■ROCKMAN啊。

■機械狗RUSH呀。



■LEON與CLAIRE啊。



全場矚目！！「少年街霸 3 機王盟主世紀戰」！！

這次展覽會最為矚目的，可說是《少年街霸3》的比賽了！！是次比賽的參賽者是由公開組及遊戲機中心推薦組所組成。這些參賽者於下午2時開始進行預賽。預賽的規則是3局2勝制，以小組代表的方式選出八強，繼而進行最終總決戰！！

來到5時，最終總決戰就開始。而且有關方面還請了梁思浩來當主持。然而八強戰跟預賽的賽制有小許不同，就是八強戰是打五局三勝的。這可令戰況更為刺激。

■預賽的比賽比方是被間開了的，避免混亂，有關方面在這裏駁了個轉播電視，那麼誰也可看得一清二楚了。

■就算是預賽，參賽者的水準也非常高啊。

而這八強分別是使用春麗的劉一立、使用DHALSIM的何德榮、使用阿隆的鐘光華、使用DHALSIM及阿隆的何展航、使用ZANGIEF的潘運然、使用NASH的寧偉倫及許冠豪、還有使用豪鬼的王中興。由於來到這裏個個都是高手，所以就算是玩五局三勝，很多時都要打到最尾一局最後一滴體力方可分出勝負。而在場的觀眾，也被緊湊的戰況所吸引。



■比賽之前大會主持會問問參賽者的一些打機心得。



■埋位啦，加油！！

■總決賽之前，先禮後兵。

而最後的冠軍爭奪戰，就是由劉一立的X ISM春麗對王中興Z ISM的豪鬼。而最後的戰果，就是劉一立以連勝3 ROUND的姿態成為今屆之冠軍。

今屆冠軍的獎品就利害囉，包括來回日本機票連住宿、免費參觀日本BIOHAZARD恐怖屋及CAPCOM遊戲開發部、現金獎港幣$5000、Dreamcast遊戲一部、獎盃一座及CAPCOM遊戲軟件等。而經過簡單而隆重的頒獎儀式後，是次活動就正式完滿結束。之後，本誌的小記小健健就找來了今屆的冠軍劉一立，做了個個人專訪。

■冠軍誕生的一刻！！



■冠亞季軍來張大合照先。



■呀~~，阿立可以免費去日本啊~~

《少年街霸 3》盟主個人專訪

今次我就請來今屆的《少年街霸 3》冠軍——劉一立先生，造了個簡短的誘訪問。
（健＝本誌小記小健健、立＝《少年街霸 3》冠軍劉一立）

健：WELL，《少年街霸 3》你玩了多久？
立：由推出至今一直有玩啦。而且開始時我是用神月KARIN的。但直至賽前一個月，被戰友提醒了一句「只要可以用春麗，就一定要使用春麗。因為沒有人比你更懂得用春麗。」於是我就用春麗了。

健：你時常在哪裏練習的呢？
立：這個嘛……，假日會去尖咀甘★的，有時也會去長剛跟高手們切磋，當然練習地點就是灣仔油器機城及公司啦。

健：公司？你公司怎會有街機遊戲的呢？
立：（不要明知故問嘛）因為你的工作桌有《少年街霸 3》，而我的工作桌就在你的旁邊……。

健：今次比較少人用 X ISM，而你就偏選用 X ISM 的春麗，WHY?
立：X ISM春麗和《街霸 II》的春麗相似，而我是由《街霸 II》開始只會使用春麗，因為那時是 Hajime 使用春麗，我只是「韃 Round」玩的。（但《街霸III》沒有春麗啊）因為SPINNING BIRD KICK是一招很好用的招式，但一直都沒有人懂得使用，加上攻擊力高、GUARD CRUSH最大值比較多，十分適合比賽使用。

健：之前有沒有參加《街霸》比賽呀？
立：之前參加過 2 次了，所以總共參加了 3 次。

健：之前有沒有得過甚麼獎項呢？
立：《街霸 III》就取得季軍、而《少年街霸 2》就取得亞軍。

健：你覺得今屆的水準如何？
立：是歷屆以來參賽者使用角色最平均的，而且一些比較少人用的角色也表現得相當出色，水準也很高哩。

健：今次比賽中哪一場是你印象最深的？
立：是八強戰的第一場。因為我的對手何德榮所使用的角色都相當純熟。如果他使用 V ISM 的 NASH，我必定會打得十分吃力。

健：以今集《少年街霸 3》來看，跟其他《街霸》作品最大分別是甚麼？
立：是角色強弱的平衡度SET得十分好，每一個角色都有他一定的優點或缺點，沒有一個角色是完全無敵。

健：你的獎品會怎用？
立：Dreamcast就會送給我的朋友「熾天使」。因為他使用的 DHALSIM 是我戰友之中最強的一個。沒有他，我就不會像現在那麼懂得打DHALSIM了。獎金當然是跟一大班戰友去慶祝啦。而日本之旅，當然是為了我們廣大的讀者啦。

健：最後的決勝戰，你表現尤甚出色，何解呢？
立：因為霸王丸不厭其煩地使用他最強的豪鬼和我天天練習，又說給我知豪鬼的弱點，所以我不會敗給一個不了解我的豪鬼。

健：下屆比賽還會參加嗎？
立：如果我有信心，我才會參加。或者我會退居幕後作為戰友們的軍師。

健：請你跟《遊戲誌》的讀者說句話。（請不要是編者話）
立：少人玩的遊戲，並不代表這是一隻差的遊戲；少人用角色，並不代表他是一個比較弱的角色。只要大家用心去鑽研，就會發現角色強的一面。（鑽研以外，當然也要看《GAME PLAYER》及《GAME PLUS》啦。）

健：多謝你接受本刊訪問，你可以繼續趕稿了。
立：……



舊機經典遊戲



熱血行進曲



隊冧搶咗藥水嗰個！！

1等，失格，失格，失格…這是筆者玩紅白機時最喜歡看見的，相信不少讀者也猜到了吧！不錯，這便是《熱血行進曲》了。熱血系列的遊戲有很多，如熱血足球、熱血物語和熱血時代劇等，而筆者都十分喜歡，不過對《熱血行進曲》這遊戲情有獨鍾。

喜歡它什麼？



在當時可以4人同時進行的遊戲實在不多，而且在熱血物語大受好評之後，熱血系列的遊戲已擁有一定的FANS。而剛好筆者的朋友也很愛這系列的遊戲，我們也「投資」不少的時間在它們身上，這一種投資是值得的，因為我找到了一班好友。

編者的玩者心得・人心隔肚皮

玩這遊戲時，最重要的便是要先跟其他的玩者建立良好的關係，要建立友好關係的首要條件便是最好不要使用冷峰學園，因為這一隊的實力比較強，很容易會被視為公敵，雖然在打架這一個項目中可以說是佔盡上風，但是在其餘3個項目中，如果其他玩者真的很團結的話，你便必死無疑，除非你有了一定的技術，否則不要輕舉妄動。

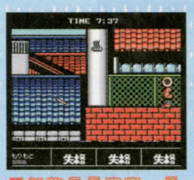
當你找到一個值得信賴的同伴後，便應該盡量利用他的力量，往往自己派一些體力較低的角色，然後便要求盟友派出體力高的角色來「照」住自己；反之隊友要求幫手時，便應該爽快地答應，賣一個人情給他，然後便在有意地「無意」攻擊他，打中他一定要SAY SORRY。有時候是可以在遊戲中拾到藥水的，藥水這樣貴重的東西怎可以輕易地送給別人呢？但是義字當頭，隊友有難，又豈能見死不救？唯一的辦法便是跟他說先代他保管，然後又「不小心」地喝掉，還有之前說過做錯事一定要SAY SORRY。

「十項全能，個個超人」

玩了這遊戲多麼久，在不同的項目中，筆者也有一定的對策，以下便跟大家分享一下吧！



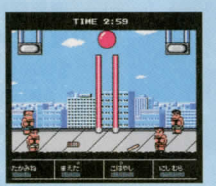
項目一・長途障礙賽/項目二・短途障礙賽 由於這兩個項目的分別不大，所以可以夾在一起說。大部份的藥水都會在這兩個項目中出現，所以是不可以錯過的，而要完全地佔有它，必先消滅所有對手，包括你的隊友。不要以為手持武器便有着數，其實赤手空拳也不失為一件好事。因為在每過一個版圖的時候，跑第一的當然會先出現，這時如果玩者是第一名的話，不妨不要向前走，反之要停下來使用手肘攻擊由後面出來的對手，如是者每過一個版面都使用這一招一次的話，所有的對手也會很快地離開你。水戰是筆者覺得最有趣的地方，因為在水中一段時間後而沒有上水面吸氣的話，是便窒息而死的，當你看見對手出現這一個情況時，作為好朋友的你便要幫他一把，讓他早登極樂。所以在落水之前一定有武器在手，不然便凶多吉少。



■無敵是最寂寞，最是痛苦…



■最貴價的道具・藥水



項目三・打氣球 強迫以兩個人一組進行比賽，是在格鬥前的一個項目，其實這一項不須要花什麼下去，乾脆地派一些廢柴出場，讓隊中其他的成員可以休息一下。雖然是以消極的心態去比賽，但並不要放棄，應先跟隊友夾攻其中一個敵人，在剩下一個對手的時候，如果他「醒目」地走上去打波的話，你便應該立即跟隨他，在下面慢慢地逐拳攻擊，但千萬不要讓他掉下來，這樣要他求生不得，求死不能是最有趣的。



項目四・格鬥 終於到了最後一個項目了，這時候應該跟其他的對手放下成見，一同消滅最強的一方，並不是只針對着冷峰，而是要先知道其他玩者隊中的強者是誰，然後便使用「煽動」便可以了。要速戰速決便要對場地的寬下位置了，只要敵人一倒下，你便不要猶豫，狠狠地舉起他，然後便把他拋落，如是者便能「功德圓滿」，阿彌陀佛；假使你是和平主義者，不想殺生，但又不殺被殺的話，最好的選擇便是自殺了。這樣做也有一定的好處，因為你死得越早，扣分的機會便越少，不過自己也不能得到高分。



■冠軍究竟花落誰家呢？

熱血回憶



玩這遊戲讓我想起一眾好友，濟公、GAP基、老趙和喉爺等等，現在因為各人要走的路都不同，相信在日後都很難再有機會一起玩了，我很感激他們伴我走過以往的日子，現在我做到的只能默默地祝福他們。這一次只介紹了《熱血》系列中的其中一隻遊戲，希望日後還有機會為大家介紹其餘的遊戲吧，SEE YOU！

第二十六回
超級機械人大戰的世界

by HAJIME少尉

拉傑斯事件

《第三次》一役後，安藤正樹回到了他的第二故鄉，地底世界拉傑斯之中。自王都的災難之後，雪迪特雅斯連邦便揮軍全面入侵神聖萊茵古蘭王國(註5)，不過要征服一個幅員遼闊，而且擁有兩萬年歷史的國家又豈是件易事，很快兩國就陷入戰線膠著的狀況；就在此時，發生了原因不明的「地上人召喚事件」：大量地上人與異世界拜士頓淵洞(註6)的戰士連同他們駕駛的機械被召喚至這戰亂之地中，其中包括了DC與隆巴納隊的各人。在這情況下，他們就成了急於增強軍力的兩軍攏絡對象……

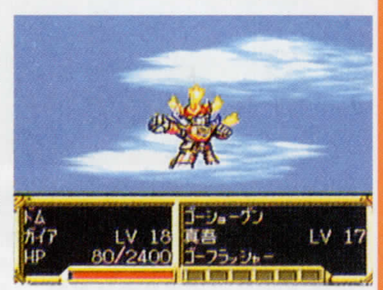
正樹之章

正樹先後遇見了被召喚而來，鐵甲萬能俠隊的兜甲兒、駕駛著翼霸的聖戰士座間 翔與駕駛著登霸的瑪菲、F-91與ZZ高達的西布頓與捷度等各人，雖然各人都希望儘快回到原來的世界，但更希望儘快結束這場戰爭，於是在與四位魔裝機神操者之一，像正樹的姊姊般的蒂迪會合之後，一行人便為了奪回王都而戰。期間，在戰爭中失主人，且為敵軍盜去的魔裝機神撒姆斯ZAMGID終能奪回，被召喚而來的少女貴家 澪成為了它的新一代主人，加上正樹的義妹普莉絲雅和她的魔裝機迪亞保羅DIALBO，配合流亡多時的菲洛特王子與神聖萊茵古蘭王國軍的攻勢，終於成功將雪迪特雅斯連邦的攻勢瓦解，趕回戰前的國境外。然而，事件卻並未因此平息，菲洛特王子為達至「永久的和平」，決定借助地上人的力量反攻，甚至想藉由皇妹倩尼亞設計的超魔裝機迪拉古殊稱霸拉傑斯，正樹本著「魔裝機操者的權利與義務」，指出菲洛特王子的行為已是「征服世界」的侵略行為，而與之對抗；不過事件的真相卻是悲傷而令人意外的。原來一直憂心於神聖萊茵古蘭王國的菲洛特王子，為了獲得繼承權而強行修練自己的魔力，導致身體非常虛弱，加上王都陷落時身負重傷，只剩下不到半年的壽命；為了早日結束戰爭，他不惜發動強制召喚魔法，希望能借異界的軍力復興祖國，不料卻造成更大的混亂；最後當把一切交託予正樹一行人之後，便和迪拉古殊在爆炸中消逝……



琉彌之章

在「第三次」結束後，琉彌(リューネ)原打算回到木星，不料在月面都市古拉那達的宇宙港中準備出發時，卻突然版召喚到陌生的地下世界拉傑斯，並遇上了炎之魔裝機神Grounvoll與它的操者黃炎龍，並和同樣被召喚而來的亞寶、加美尤、花園麗等隆巴納隊各人捲入這場戰爭中。在她們的助戰下，總算將入侵的雪迪特雅斯連邦逐出國土，不過將軍卡古斯卻欲乘時擁立軟弱的第三王子迪里斯(テリウス)為傀儡皇帝，奪取政權。在察覺到卡古斯的野心、行動與父親皮亞博士相同的琉彌，指出「必須利用力量達成統一和平」這理念是錯誤的，並和同伴們將他的野心與超魔裝機艾雲里特一同粉碎……



愁之章

在魔神官羅素(ルオゾール)的「穌生術」下，原已在第三次大戰中與新古蘭修永眠於宇宙之中的白河愁在拉傑斯中甦醒過來，為使破壞神倭格勞斯復活而行動。重遇上部下「紅蓮莎芙妮」，以「回到原來世界」為報酬而攏絡尊尼．密沙、格靈哥、拉娜等前DC成員、古華多羅、來自異世界的帕昂等人同行，説服信奉「力量就是正義」的魔裝機操者阿哈瑪特(アハマト)，從卡古斯軍與雪迪特雅斯連邦兩軍手上奪回迪里斯王子與蒙尼嘉公主，作為破壞神復活所必要的強大魔力來源；當一切準備妥當，神殿中的魔神官羅素著白河愁完成復活儀式的最後步驟——手刃蒙尼嘉公主！原來破壞神以人類在被信任的人所出賣時的無助與怨恨為餌食，並藉此作為復活的契機；不過與愁青梅竹馬、深愛著他的蒙尼嘉卻是甘願為愁作任何事，就是犧牲性命也在所不計，這樣哪能完成復活儀式呢？……就在此時一下無情的雷光(註7)突然將羅素打倒，原來白河愁自死亡中復活過來時失去了部份記憶，使他自破壞神的咒縛中解放出來(註8)，生來熱愛自由，討厭被利用的白河愁為了向一度將他操縱的破壞神報復而對羅素假意服從；而藉著羅素的怨念，封印終被解開，抱著「界入我內心的即使是神也不能原諒！」信念的愁以暗黑神殿為舞台，決意將眼前的魔神消滅……

軟件資料：

《超級機械人大戰EX》
1994年3月25日發售
SFC用軟件

註5：雪迪特雅斯連邦方面是以「魔裝機計劃是用作侵略他國而作準備的，所以我們必需在神聖萊茵古蘭王國發動攻勢前阻止其暴行」為由發動戰爭的……當然，這只是揮軍侵略的藉口……

註6：「拜士頓淵洞」是動畫《聖戰士昆霸》的故事舞台，存在於大地與海洋之間(並非物理性的存在：海洋是生命誕生的地方，混沌無意識的世界；而大地則是萬物生息的地方，有意識的世界，而界乎這兩者之間的便是「拜士頓淵洞」)，是人類靈魂安息、等待轉生的地方。文明只有中世的程度，只有開端，並無發展。

註7：雖然畫面效果和「激怒」相同，不過這下攻擊似乎是魔法來的(因為白河愁沒有「激怒」)

註8：白河愁在和破壞神倭格勞斯訂立契約之後便受到咒縛，成為破壞神的使徒，被操縱的他不斷為世界帶來混亂(混沌之力是破壞神的力量來源)，為倭格勞斯的復活作準備

參考著作：

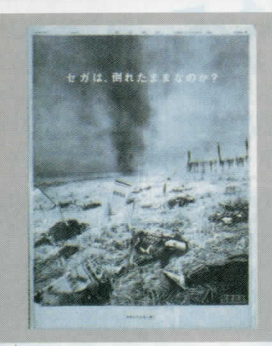
魔裝機神攻略Guide
Super Encyclopaedia Super Robot Wars
The History of Super Robot Wars
Super Robot大戰大百科
Super Robot大戰大圖鑑
SFC用軟件《超級機械人大戰外傳 魔裝機神》
SFC用軟件《超級機械人大戰EX》

如果對本欄有任何疑問、意見，歡迎來信，電郵地址是raiden@gpm.hk.com

TEXT：畑山哲哉 (HATAYAMA TETSUYA)

それじゃ、にほんのはなしでも。

業界掃描 Dreamcast的夢仍是美？



各位讀者好，我是負責本刊東京基地的日本仔畑山哲哉，平時奉編輯部的指令在當地執行各類任務，如去拿新作遊戲的資料、專訪業內人士、採訪有關EVENT、喝酒、看棒球比賽等；另外也在《Game Plus》上主持小專欄，沒想到這次也要在本刊上寫東西。

「業界掃描」這個欄會從日本遊戲界的森羅萬象中，選擇較適合的題材向各位作報告。老總米奇要求發揮「地利」，《Game Plus》方面説題材別太重複，説得都有道理，問題就在我身上，到底能否做到？不如先寫幾期試試吧，盡管不知能堅持幾期……。



至於今次的題目，因為差不多已到了關鍵時刻，不管怎樣還是不能不談Dreamcast(DC)一次，向大家介紹一下日本業界以怎樣的心態等待着這部新硬件。

夢不如想像般美——雜誌的看法

DC必定會打敗PS(PlayStation)而成為硬件界的「大贏家」！

——相信目前在日本遊戲界裏，擁有這種看法的人並不很多。有點擔心拙文一開頭就會引起讀者們的反感，但因為實際上業內人士是有與機迷們不同的視點及判斷標準，所以他們的見解跟各位並不相同，也不足為奇吧？

在機迷手上的業界消息，主要是來自遊戲雜誌。翻看日本的此類刊物(它們有時也是本港遊戲傳媒的消息來源)，其有關報道大多都會使讀者對DC產生很大的期望，有些報道更令人感到DC會有美好前途，必勝無疑……不過，我們該考慮到日本遊戲雜誌的最大任務不外是作「廣告站」，她們自然會講得很動聽，正如各報紙很少會去罵為她賣廣告的公司一般。另外，這種雜誌的銷量往往也會隨着硬件大戰的激化而增加。有一位遊戲傳媒工作者曾經對我表示過：「跟96年PS與SS展開市場競爭時比較，現在各雜誌的銷量都大大下降，也有減到一半或以下的呀。」

如今日本各SS專門雜誌，正在也準備配合新硬件的上市而變成「DC專書」，相信她們也不會不想：硬件市場愈熱愈好。

不過，如果仔細去看就可發現，其實那些遊戲雜誌，也通過統計報告等方式，間接而不客氣地告訴我們市場的「實際情況」(參附表)；《FAMI通》6/11/98日號在介紹DC的通訊機能時，亦按機迷的平均遊玩時間而估算該服務的每月收費水準，並指出「差不多等於再買一隻軟件」。這是否也暗示她們擔心DC的最大賣點暫時無法發揮？

身在東京，我通過聯絡工作及採訪活動便感到：實際上在日本業界裏，對DC有相當大的「期待空氣」存在；我經常也聽到不少業內人士不約而同地說：「DC，加油吧！」，但這種期待的氣氛，似乎總熱不起來，也未發展成一股影響大氣候的潮流……至少到目前為止。

我們都有「挫強扶弱」的夢——「觀眾」的期望

不知你們有否聽過關於PS的起名秘聞？

據我所知，使用Work Station(工作站)而進行各類研製工作的SONY影像音響技術部門，當時提出一項「創造出一個娛樂用Work Station」的計劃，後來SONY發揮其技術力量而將其推進，最後開發出一部32bit遊戲機。因為是娛樂專用工作站，所以該公司為她起上PlayStation這個名字。

相信大家都已知道，其開發工作中微軟、日立、YAMAHA及NEC等公司起了不可缺少的重大作用，SEGA在今年5月底舉行的DC發表會上，也強調沒有那些拍檔的緊密合作，就沒有這部新硬件。與PS誕生秘話比起來，SEGA好像在DC上，只扮演着總監製的角色一般？

SEGA這家公司本來就是一家遊戲廠商，而不是如SONY那樣的綜合性跨國公司。「DC鬥PS」也就是SEGA與SONY(而不是SCEI)之爭，而從這個角度比較，SEGA在技術、財力等各項條件上不及對方，自然很難說她正佔着優勢。追根究底，我想這就是日本方面對此輪硬件戰役的基本認識。

可是，雖然正處於不利地位，SEGA卻不放棄積極求取勝利，這實在是一種最吸引日本人的劇情。就像無名小球隊，要向以名星球員組成的有錢球隊挑戰那樣；也正如本來不過是普通少年的RPG主角，要與強大無比的最後波士一較高下般……噢，我當然不是説SCEI是個大壞蛋了。

SEGA在其報章廣告上大喊：「SEGA是否就此一敗塗地？」「反攻之秋，Dreamcast。」——爽快地承認上一回合的慘敗，並以挑戰者的姿態宣布再戰，SEGA的這種態度亦引起了人們的好感。因為如此，現在很多人對SEGA説聲加油，儘管這些啦啦隊員可能不大認為DC會取得勝利……

在夢中說「我變了」——SEGA的努力

SEGA為此役而在各方面作出很大的努力，這也是引人注目之處。在向內外顯示「SEGA是否就此一敗塗地？」這種自我否定的前後時期，她已換了社長，調整高層班底，着手機構改革，在DC上也推出一套全新政策。該公司的電視廣告上的小孩便説了一句：「SEGA已經變了！」

你們認為SEGA已變了嗎？——不會吧？有近四千人員工，年營業額遠超三千億日圓的上市公司，怎麼會在這麼短時間內完成「革命」呢？

例如有個男孩子，為了吸引女孩子而改變穿的、髮型，並詳讀潮流雜誌以要與女孩子之間擁有共同語言——我想SEGA目前正處於這樣的階段，外表一新，增加知識，也不等於其性格甚麼的都變了吧？(我每月去剪頭髮，剪好了之後便覺得這次的髮型蠻不錯，但在第二天洗頭髮吹吹風，就回到原來畑山哲哉的樣子……廢話)實際上，也放眼非機迷(普通消費者)的宣傳策略，在沒有與之配合的軟件陣容下就毫無意義；即使採用直銷制度，但如果實際運作不大妥當的話，還是會有滯貨及跌價風出現……現在人們很想知道SEGA在此方面會做得如何。不過這些與減肥一樣，過了一段時期後才可知道其成敗，更何況現在DC還未上市。因此，目前在遊戲界裏雖然有期待DC的氣氛存在，但大多都還不敢放棄其觀望態度。

SEGA，加油吧！希望妳以其實際行動給我們一個全新形象。

你的夢不是我的夢——大廠的算盤

有些讀者可能會不贊同「不敢放棄觀望態度」這種説法。

據SEGA發表，到9月21日為止，在日本國內已有321間軟件開發商成為DC的第三廠商，這當然遠遠超過當年SS及PS的水準，其中也有在軟件界起主導作用的不少大型廠商；事實上除了SQUARE、ENIX外，主要大廠都包括在內。難道這也是「觀望」的表現嗎？

其實這些名廠大廠，雖然已

加入DC陣營，但還未宣布將其皇牌級作品放在DC之上，我們從此得知這些廠商對DC的投入程度，至今我們也未能看到有一間像當年大力支持PS的NAMCO那樣的大廠。可能這些「龍頭」們先要看清DC在市場上的表現（銷量動向），因為沒有足夠地盤的硬件，就不能向各大廠保證其皇牌級作品會擁有該有的銷量吧？我認為對手上只有500萬遺產（SS的地盤）的DC來說，已吸引到主要大廠名廠，這大可說是十分成功。

不知那些軟件界大龍頭，對硬件爭霸戰有何想法？依我看來，可能她們普遍認為最好會在PS獨霸的局面上發生變化。在軟件界與各硬件開發商間，有不少利害上的矛盾存在，若由一間硬件開發商控制大局，軟件界作討價還價的餘地自然會減少了；而在兩部以上的硬件展開市場競爭的情況下，主導權則移到軟件界的手上，便可使各硬件開發商接受更多要求。因為如此，總不想看到有「無敵硬件」出現的龍頭們，現在當然希望DC會有一定程度的成就……沒錯，需要的是有限度的成就，因為她們也不希望DC一手控制大局嘛。

借夢求生——小廠商的處境

那中小規模的廠商又如何呢？實際上，可以說321間第三廠商中，大部份軟件開發商都屬於這一類吧。

日前我訪問過一間小廠，向來只提供PS遊戲的該公司，現在變成兩手抓，正也為DC開發一款STG。其宣傳部門人士就對我說：「這個作品（DC遊戲），我們很想爭取在主機推出後不久就發售哩，儘管我們本來也想如以往一般，花較長時間盡量把質素追求到極限。」這一句令我想起目前不少中小廠商，在PS方面處於困境。

據《98 CESA GAME白書》，1997年上市的PS遊戲多達522款，比前一年增加了22.5%，平均而言每月都有超過40款的新作出現；以《FAMI通》為例，其介紹新作角落在兩年半前用一頁來介紹一款遊戲，現在卻變得「一頁兩款」。如此「過密」的情況自然會使各廠商增加宣傳上的開支；隨着硬件性能的「進化」，開發成本也不斷增加，這樣在資金方面限制較大的中小廠商中，出現財務情況急劇惡化的公司也不奇怪了。結果，雖然有軟件市場的總規模年年擴大的好兆頭，但其實在大小廠商間，兩極分化的傾向（大的愈大，小的愈小）卻日益加劇。

「我們很想爭取在主機推出後不久就發售」，這句話當然即指「趁在DC遊戲並不很多時推出」。如果「對手」不多的話，在雜誌上也可爭取更多版位吧？

我們從「321間」這個數字可以預見，曾經被其較優良的產銷制度吸引，跑到PS陣營的不少中小軟件開發商，由於有「產品過密」等負面因素出現而陷於困境，現在要從DC身上找一點突破（這當然並不等於她們要放棄PS，兩手抓嘛），儘管「過密之弊」可能連任何一間硬件開發商都無法徹底解決。至少，DC能否以其中一個賣點「低成本開發環境」，給那些中小廠商提供更大的成功機會呢？

客似雲來的夢境——十萬的真義

SS和PS在這四年來的表現告訴我們，一般來說，可帶動硬件銷量增加的軟件，不是硬件廠商的自牌作品，就是大廠之作（當然也有例外）。如今既然大廠名廠並不大投入，當初DC也要依靠自牌軟件及用家們的「義氣」來獲得地盤了？——看看預售情況吧。

日本方面，SEGA從10月20日起，在其網頁及約5000間特約店開始預售DC軟硬件，據發表，主機預售量在頭兩天內竟然超過10萬台。還記得當年對N64預售的反應較冷，使《FAMI通》在報道預購情況時指出：「現在去預購還能拿到首批貨」（＝斯文地說「賣得不好」），看來這次不用寫這種話了。可惜的是，在硬件生產工作上發生少許問題，使SEGA再次調整供貨計劃，而擔心貨源的部份零售店在第三天就停止預售。

——不過，到底「在兩天內超過10萬台」這個事實，具有多大意義呢？

相信跑去預購DC的是期待得焦燥不已的用家，這自然以機迷為主；很難想像平時少光顧遊戲店、又沒有習慣定期買遊戲雜誌的非機迷，構成「10萬人」的很大部分。可是對擁有超過1000萬地盤的「一哥」硬件來說，這些非機迷才是主力軍，「10萬台」這個數字，是否正如非機迷少來參觀的TOKYO GAME SHOW中所進行的有關調查一樣，並不能反映出市場的趨向一般？

如果這次硬件之爭，是由在同一時期發售的兩部主機進行的話（就像以往的SS與PS般），那我們當然要看看哪一部能吸引更多機迷，「兩天內超過10萬台」也就具有較大的意義。但誰都知道，這次卻是「新人」要向有1000數百萬地盤的老大哥挑戰，只靠那個數字看前途，我們不能樂觀也不能悲觀了。

不管任何一部遊戲機，其初期階段的用家都以機迷為主，當年的PS、SS及N64亦不例外。因此，即使DC在當初半年內不能吸引大批非機迷，我們也要認為算是「正常」，至少難以想像機迷們也不會理她吧。而我們該注目的是，在這個時期，到底會有何種遊戲使機迷跑去購買DC。若是街機系列或那些富有「SEGA味」的作品的話，我就擔心這些暢銷之作，卻會給非機迷一種消極形象：「原來和SS差不多」。雖說是「外傳」，但如果能有《BIO HAZARD》在年內登場的話，該多好……

點票的時候快到了

最後想對DC提出一個要求：鄧小平說過「實踐是檢驗真理的唯一標準」，既然DC自稱為「新世代」機，也希望她給我們體會到甚麼是「新世代」。

以我老一套的說法，硬件之爭正如一種選舉，選民有軟件界、零售界及用家三者；那麼，DC必須給各選民帶來「新世代」之衝擊，跟着要逐漸將之變成一種支持心理。對軟件、零售界來說，決定「投票對象」的最大標準應該在於產銷制度，那SEGA也要推出全新而更完善的一套讓給她們看。當年的PS也就是以做到這一點，而得到這兩類選民的支持。可惜DC在此方面的政策，似乎與PS陣營沒有太大的分別，相信這也是軟件界（尤其是「龍頭」們）不敢放棄其觀望態度的原因所在。

另一方面，DC必須以其遊戲作品，給我們用家帶來驚訝及戰慄，正如當時的《Virtua Fighter》、《Ridge Racer》等一般。現在那大批非機迷，似乎十分滿足於現狀，對PS遊戲所帶來的享受並未感到不足；而DC遊戲一定要以其「新世代」之衝擊，令非機迷的這種「滿足」心理大大動搖（當然，所謂的「衝擊」必須要與當時的「發展階段」十分相應，若不然，可能會被視為「來得太早的遊戲機」或「過激派」吧）。

——若能做到這些，DC便有可能會如以往PS般扭轉大局，並把遊戲界及我們用家帶到下一個發展階段。不知各位讀者有何見解？

洞察 DC 走勢的一些數字

Q1.你想不想買N64呢？
（《FAMI 通》21/6/96）

想買	看情況	不買
38%	47%	25%

Q2.在DC發售後的主導力量呢？
（《電擊王》Jul. '98）

PS
85%

（DC 9%、N64 1%、無回答 5%）

Q3.DC的最後銷量會否超越SS？
（《FAMI 通》13/11/98）

YES	NO
61%	39%

Q4.NeoGeo Pocket會否暢銷？
（《FAMI 通》13/11/98）

NO
97%

※以上各項調查的受訪者為：Q1.零售店及批發商，Q2.156 間軟件開發商，Q3.316 間零售店，Q4.322 間零售店

今期的主題這樣就談盡了。實在沒有信心，《遊戲誌》真的要這種東西嗎？……有機會再見吧。

如果各位支持畑山先生這個專欄，又或對畑山先生所說的抱着不同的看法的話，請來信本欄。地址：香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7字樓，信封面請註明「業界掃描」。



「HYPER有腦遊戲榜」

新城997有腦事件簿、遊戲誌、遊樂誌、電腦遊園地、PC HANDBOOK五大傳媒聯合策動

接觸層面最廣泛的遊戲選舉

地址：灣仔駱克道33中央廣場福利商業中心7樓　FAX：2507-5175　EMAIL：cineaste@glink.net.hk

HYPER有腦PlayStation榜

1st	BEAT MANIA	KONAMI	20票
2nd	METAL GEAR SOLID	KONAMI	29票
3rd	TOKI TOKI PRETTY LEAGUE	XING ENTERTAINMENT	38票
4th	ADVANCED V.G.2	TGL	36票
5th	DANCING BLADE任性桃天使！	KONAMI	24票
6th	SENTIMENTAL JOURNEY	BANPRESTO	17票
7th	CAPCOM GENERATION 第二集 魔界與騎士	CAPCOM	13票
8th	幪面超人	BANDAI	6票
9th	MYSTIC MIND	每日COMMUNICATIONS	5票
10th	戀愛候補生	KSS	2票



HYPER有腦SATURN榜



1st	電車GO！EX	TAKARA	18票
2nd	櫻大戰2～求你別死去	SEGA	35票
3rd	魔導物語	COMPILE	24票
4th	超級機械人大戰F(完結編)	BANPRESTO	22票
5th	THE KING OF FIGHTERS 97	SNK	13票
6th	LUNAR 2 ETERNAL BLUE	角川書店／ESP／GAME ARTS	11票
7th	CAPCOM GENERATION 第二集 魔界與騎士	CAPCOM	7票
8th	數碼暴龍 VER.S	BANDAI	5票
9th	機動戰艦 NADESICO THE BLANK OF 3 YEARS	SEGA	4票
10th	DEEP FEAR	SEGA	2票



你最期待的兩款PlayStation遊戲

1st TO HEART	35票	開發度？%	AQUA
2nd CYBERNETIC EMPIRE	27票	開發度45%	日本TELNET
3rd FINAL FANTASY VIII	26票	開發度？%	SQUARE
4th 山路賽車2	18票	開發度100%	ATLUS
？王子復仇記	——	開發度？%	SCEI

你最期待的兩款SATURN遊戲



1st 拳皇'98	30票	開發度？%	SNK
2nd ADVANCED VG 2	26票	開發度？%	TGL
3rd 歡迎來到PIA CARROT 2	25票	開發度100%	NEC INTER CHANNEL
4th BIO HAZARD 2	12票	開發度？%	CAPCOM
？悠久幻想曲ensemble	——	開發度？%	Media Works



你最喜愛的N64遊戲

1st 神奇計劃J	35票	ENIX
2nd 火炎之紋章64	28票	任天堂
3rd SUPER MARIO 64	22票	任天堂
4th 007金眼睛	17票	任天堂
5th 實況足球3	8票	KONAMI



你最喜愛的遊戲人物

1st	八神庵	35票
2nd	莉娜	33票
3rd	LEON	27票
4th	虹野沙希	18
5th	SNAKE	15



你最喜愛的街機遊戲

1st 街霸3 2nd IMPACT	29票	CAPCOM
2nd MARVEL VS CAPCOM～Clash of Super Heroes～	26票	CAPCOM
3rd TIME CRISIS 2	15票	NAMCO
4th 拳皇98	14票	SNK
5th 拳皇97	4票	SNK



日本雜誌《FAMILY通》11月13日號，讀者人氣榜

統計日期截至10月31日

今回	前回	遊戲名	製造商
1	1	METAL GEAR SOLID	KONAMI
2	3	櫻大戰2	SEGA／RED
3	2	FINAL FANTASY VII	SQUARE
4	4	STAR OCEAN SECOND STORY	ENIX
5	8	BIO HAZARD 2	CAPCOM








新城997有腦事件簿、遊戲誌、遊樂誌、電腦遊園地、PC HANDBOOK五大傳媒聯合策動

接觸層面最廣泛的遊戲選舉「HYPER有腦遊戲榜」即日開始接受投票

第84期「HYPER有腦遊戲榜」(GAME PLAYERS) 抽獎得獎名單

STREET FIGHTER ZERO 3海報 5名
LUI LING SIU P005××× (6)
冼偉達P024××× (8)
YUEN WING HONG Z471××× (1)
黃振浩Z644××× (5)
林振明Z375××× (6)

《PARASITE EVE》海報 4名
陳永譽Z472××× (6)
謝家俊Z614××× (3)
葉榮森Z409××× (2)
李卓暉Z687××× (6)

STREET FIGHTER III 2nd Impact 海報 4名
李宇基Z203××× (8)
LOK KAM WAI Z167××× (7)
DORIS CHOI NGA TING Z098××× (2)
黃豪源E864××× (3)

POCKET MONSTER 鉛筆 2名
LAI KIT CHOI K728××× (4)
KWAN KAI YIP Z203××× (4)

《N64中發現！我們的他媽哥治世界》貼紙 1名
陳振耀Z184××× (2)

本刊將個別通知各得獎者領獎辦法

今期獎品

PS遊戲《STREET FIGHTER COLLECTION》..................... 1名
MARVEL VS CAPCOM (CLASH OF SUPER HEROS)海報 5名
STREET FIGHTER III 2nd Impact 海報 5名
電腦遊戲《仙劍奇俠傳》Mouse Pad 2名
SEGA Mouse Pad 2名
SENTIMENTAL GRAFFITI 鎖匙扣 2名

合辦機構

電子傳媒——新城997有腦事件簿(逢星期六下午7時～9時於新城997播出)
網絡傳媒——PC HANDBOOK (http://www.pchandbook.com)
書刊傳媒——《GAME PLAYERS MAGAZINE遊戲誌》(逢隔周五出版)
《GAME PLUS遊樂誌》(逢周三出版)
《HYPER PC PLAYER電腦遊園地》(逢隔周三出版)

遊戲榜分類

HYPER有腦PlayStation榜
HYPER有腦SATURN榜
於《有腦事件簿》、《遊戲誌》、《遊樂誌》及《PC HANDBOOK》接受投票及公布結果
HYPER有腦PC榜
於《有腦事件簿》、《PC HANDBOOK》及《電腦遊園地》接受投票及公布結果

HYPER有腦遊戲榜參加表格（GAME PLAYERS）

截止投票日期：11月17日

姓名：________________ 年齡：______
身份證號碼/護照號碼：__________ 聯絡電話：__________
地址：______________________________
____
電郵地址：（如適用）________________

(遊戲名稱及資料請參閱「新GAME時間表」)

1.你最喜愛的街機遊戲
遊戲名稱：__________ __________
遊戲生產商：__________ __________

2.你最喜愛的N64遊戲
遊戲名稱：__________ __________
遊戲生產商：__________ __________

3.你最期待的兩款PlayStation遊戲
(只限沒有在提名名單上沒有列出的遊戲)
遊戲名稱：__________ __________
遊戲生產商：__________ __________

4.你最期待的兩款Sega Saturn遊戲
(只限沒有在提名名單上沒有列出的遊戲)
遊戲名稱：__________ __________
遊戲生產商：__________ __________

5.你最喜愛的遊戲人物
人物名稱：__________ __________
遊戲名稱：__________ __________
遊戲生產商：__________ __________

為保障閣下之私隱，請將表格放入信封內投寄。

本周遊戲提名(截至10月3日)
(請在每個榜中選出你最喜歡的兩隻遊戲)

HYPER有腦Saturn榜

□1.雷弩機兵II
□2.五龍陣
□3.AFRAID GEAR
□4.GREAT HEAT
□5.御意見無用II
□6.迷宮商店會
□7.LEGAIA傳說
□8.GEOMETRY DUEL
□9.全超級機械人電視大百科
□10.AUBIRD FORCE AFTER
□11.STREET BOARDERS
□12.忍者
□13.POP 'N POP
□14.星之丘學園物語 學園祭
□15.設計衛門KIDS
□16.森巴結他
□17.火星物語
□18.BEAT MANIA
□19.METAL GEAR SOLID
□20.心跳PRETTY LEAGUE

HYPER有腦SATURN榜

□1.MARVEL SUPER HEROES VS STREET FIGHTER
□2.VIRTUA CALL S
□3.真劍遊戲
□4.FALCOM CLASSIC II
□5.機動戰士高達 基力之野望
□6.MISS BAG大冒險
□7.STRIKER 1945 II
□8.ROX
□9.機動戰艦NADESICO THE BLANK 3YEARS
□10.數碼暴龍VER.S
□11.CAPCOM GENERATION第2集
□12.超級機械人大戰F完結編
□13.LUNAR 2 ETERNAL BLUE
□14.DEEP FEAR
□15.拳皇'97
□16.SLAYERS ROYAL 2
□17.SHINING FORCE III冰的邪神宮
□18.電車GO！EX
□19.櫻大戰2～求你別死去
□20.魔導物語

※歡迎各位使用影印本投票，來信請寄香港灣仔駱克道33號中央廣場7樓「GPM」編輯部「HYPER有腦遊戲榜」收，或傳真至28662618。

新 GAME 時間表

PlayStation

拾壹月

11月5日	ZEUS CARNAGE HEART SECOND	ARTDING	5800日圓	SLG
	MOON (THE BEST)	ASCII	2800日圓	RPG
	爆發! 怒之鐵劍	ASMIK ACE ENTERTAINMENT	5800日圓	TAB
	MONEY IDOL EXCHANGER	IDEA	5800日圓	AVG
	THE · 心理遊戲 IV	VISIT	5800日圓	ETC
	FIFA WORDCUP 98 ~FRANCE 總集~	SQUARE	5800日圓	SPT
	VAMPIRE SAVIOR EX EDITION	CAPCOM	5800日圓	FIG
	ROCKY X HOPPER (THE BEST)	CULTURE PUBLISHERS	2800日圓	ACT
	LUCKY LUKE	SAMMY	5800日圓	ACT
	MONSTERSEED	SUNSOFT	5800日圓	RPG
	日本職業高爾夫球協會監修 DOUBLE EAGLE (THE BEST)	SUNSOFT	2800日圓	SPT
	必殺彈珠 STATION (THE BEST)	SUNSOFT	2800日圓	ETC
	"浪客劍心~明治劍客浪漫譚,十勇士陰謀編 (THE BEST)"	SCE	2800日圓	RPG
	貓貓關係	VICTOR SOFT	5800日圓	SLG
	初戀情人節 SPECIAL	FAIMLY SOFT	5800日圓	AVG
	歡迎來到 FAMILY RESTAURANT !	BAK	5800日圓	SLG
12日	本格花札	ALTRON	5800日圓	ETC
	MAJOR LEAGUE BASEBALL TRIPPLE PLAY99	ELECTRONIC ARTS SQUARE	5800日圓	SPT
	CAPCOM GENERATION~第4集 孤高之英雄~	CAPCOM	5800日圓	ACT
	STREET FIGHTER ZERO 2 DASH (THE BEST)	CAPCOM	2800日圓	FIG
	徹底解釋 必勝道場 山佐&維奧里亞	廣美	6800日圓	SLG
	WORLD SOCCER 實況 WINNING ELEVEN 3~FINAL VERSION~	KONAMI	4800日圓	SPT
	VIGILANTE 8	SYSCOM ENTERTAINMENT	5800日圓	RAC
	ANOTHER MIND	SQUARE	5800日圓	AVG
	虎!虎!虎! (復刻版)	DAZU	2800日圓	STG
	SMASH COURT 2	NAMCO	5800日圓	SPT
	Parlor! PRO4 彈珠實機模擬遊戲	日本 TELNET	5200日圓	SLG
	SERIAL EXPERIMENTS LAIN	PIONEER LDC	5800日圓	SLG
	POWER LEAGUE	HUDSON	5800日圓	SPT
	破壞王 ~KING OF CRUSHER~	FAB	5800日圓	FIG
	★三國無雙 (THE BEST)	KOEI	2800日圓	FIG
	★信長之野望 天翔記 (THE BEST)	KOEI	3800日圓	SLG
19日	■童夢之野望 2 The Race of Champions	OZ CLUB	6800日圓	SLG
	R.TYPE DELTA	IREM SOFTWARE	5800日圓	STG
	RPG 創作室 3 (THE BEST)	ASCII	2800日圓	SLG
	TRUE LOVE STORY (THE BEST)	ASCII	2800日圓	AVG
	職業麻雀極 PLUS 2	ATENA	4800日圓	TAB
	ADVAN Racing	ATLUS	5800日圓	RAC
	七星鬥神	CAPCOM	5800日圓	ACT
	SIMPLE 1500 系列 Vol.5 The 圍棋	CULTURE PUBLISHERS	1500日圓	TAB
	SIMPLE 1500 系列 Vol.6 The 花札	CULTURE PUBLISHERS	1500日圓	TAB
	SIMPLE 1500 系列 Vol.7 The CARD	CULTURE PUBLISHERS	1500日圓	TAB
	SIMPLE 1500 系列 Vol.8 The SOLITAIRE	CULTURE PUBLISHERS	1500日圓	TAB
	神氣十足組 2	講談社	4300日圓	PUZ
	武戲	KONAMI	5800日圓	FIG
	CARDINAL SYN	SPARK	5800日圓	ETC
	G-POLICE	SCE	6800日圓	STG
	MONSTER FARM (THE BEST)	TECMO	2800日圓	SLG
	Juggernaut~戰慄之門~	TONKIN HOUSE	6800日圓	AVG
	BALL DELAND	BANPRESTO	6800日圓	SLG
	ARMORED CORE PROJECT PHANTASMA (THE BEST)	FROM SOFTWARE	2800日圓	ACT
26日	■WIZARD'S HARMONY R	ART SYSTEM WORKS	5800日圓	AVG
	好奇心是殺貓 ?	ACSII	5800日圓	AVG
	ZIGZAG BALL	UPSTAR	5800日圓	ACT
	WAKU WAKU 排球	ATENA	4800日圓	SPT
	Kitty The Kool!在歌舞伎DANCE!DANCE!!DANCE!!!(暫名)	IMAGINEER	4800日圓	ACT
	EXDOUS GUILTY	IMADIO	5800日圓	AVG
	EXDOUS GUILTY (限定版)	IMADIO	7800日圓	AVG
	COOL BOARDERS3	WARP SYSTEM	5800日圓	SPT
	FIGHTING ILLUSION K-1 GRAND PRIX'98	XING ENTERTAINMENT	5800日圓	AVG
	EURASIA EXPRESS 殺人事件	ENIX	價格未定	AVG
	ROCKMAN X 4 (THE BEST)	CAPCOM	2800日圓	ACT
	TOYS DREAMS	KSS	5800日圓	SLG
	凝望騎士 R 大冒險編	KONAMI	5800日圓	AVG
	TETRIS PLUS (廉價版)	JALECO	2800日圓	PUZ
	1 on 1	CHILDA	5800日圓	SPG
	POPOROGUE 王子復仇記	SCEI	5800日圓	RPG
	雪割之花	SCE	4800日圓	AVG
	D2 漫畫 魯邦三世	DAIKI	2300日圓	ETC
	D2 漫畫 狙擊 13 (1) 加拉路之野望	DAIKI	2300日圓	ETC
	D2 漫畫 狙擊 13 (2) 見不到的軍隊	DAIKI	2300日圓	ETC
	TALES OF DESTINY (THE BEST)	NAMCO	價格未定	RPG
	LIBEROG RANDE	NAMCO	5800日圓	SPT
	FAST KISS 物語	HUNEX	5800日圓	AVG
	久遠之絆	HORK	5800日圓	AVG
	最強東大將棋	每日 COMMUNICATION	6800日圓	ETC
下旬	MISSLAND 2	ALTRON	5800日圓	AVG
11月	名偵探柯楠	BANDAI	5800日圓	AVG
	PITFALL 3D	VICTOR SOFT	5800日圓	ACT

拾貳月

12月3日	■CAPCOM GENERATION~第5集 格鬥家們~	CAPCOM	5800日圓	FIG
	前進吧!海賊	ARTDING	5800日圓	SLG
	玉繭物語	元氣	5800日圓	RPG
	DANCE !DANCE !DANCE !	KONAMI	5800日圓	ETC
	HARD EDGE	SUNSOFT	5800日圓	AVG
	OUTLIVE Be Eliminate Yesterday (SUN COLLECT BEST)	SUNSOFT	2800日圓	SLG
	STONE WALKERS (SUN COLLECT BEST)	SUNSOFT	2800日圓	ETC
	SPACE INVADER 2000	TAITO	2000日圓	STG
	R4-RIDGE RACER TYPE4-	NAMCO	5800日圓	RAC
	橫越美國 ULTRA QUIZ 復刻版	VICTOR SOFT	2800日圓	TAB
	學校創作室!!2	VICTOR SOFT	5800日圓	SLG
	★三國誌 RETURNS (KOEI 定番系列)	KOEI	1980日圓	SLG
	★信長之野望 RETURNS (KOEI 定番系列)	KOEI	1980日圓	SLG
	★R4-RIDGE RACER TYPE4-連手專用擊	NAMCO	7980日圓	RAC
10日	TRUE LOVE STORY 2	ASCII	6800日圓	AVG
	WONDER TREK	SCE	5800日圓	ACT
	電車 GO !2	TAITO	5800日圓	SLG
	LUCIFFER RING	東芝 EMI	5800日圓	ACT
	LORD MONARCH~新 · 佳亞王國記~	東芝 EMI	5800日圓	SLG
	蒸氣機關車運轉 SIMULATION	TOMY	5800日圓	SLG
	BOMBER MAN	HUDSON	5800日圓	ACT
	超級機械人大戰 F	BANPRESTO	6800日圓	SLG
	TSUMU	HECT	4800日圓	PUZ
	MAVI BABY STORY	POLOS	5800日圓	SLG
	悠久幻想曲 ensemble	MEDIA WORKS	3800日圓	AVG
	★三國誌英傑傳 (KOEI THE BEST)	KOEI	2800日圓	SLG
	★七個之秘館 (KOEI THE BEST)	KOEI	2800日圓	AVG
	★提督之決斷 (KOEI THE BEST)	KOEI	2800日圓	SLG
	★花札 REAL 3D	SOLAN	4800日圓	ETC
17日	■EHRGEIZ	SQUARE	5800日圓	FIG
	■Fighting Eyes	SOLAN	5800日圓	FIG
	認定王 岡田敏之詰將棋教室	ASCII	4800日圓	ETC
	THOUSAND ARMS	ALTUS	6800日圓	RPG
	西陣彈珠天國 Vol.3	KSS	5800日圓	ETC
	開心麻雀	KOEI	3900日圓	TAB
	MONSTER★RACE	KOEI	4800日圓	RAC
	J LEAGUE 實況 WINNING ELEVEN '98-99'	KONAMI	5800日圓	SPT
	ACTUA ICE HOCKEY	KONAMI	4800日圓	SPT
	幻想水滸傳 II	KONAMI	6800日圓	RPG
	必殺彈珠 STATION 3~很多原始人~	SUNSOFT	價格未定	ETC
	CRASH BANDICOOT 3~噗!世界一周~	SCE	4800日圓	ACT
	平成棋院 2	DAIKI	6800日圓	TAB
	美少女夢工場 GO!GO!公主	NINELIVES	5800日圓	SLG
	THE FAMILY RESTAURANT~史上最強之 MENU	HUMAN	5800日圓	SLG
	雀牌遊戲 ' 99	MEDIA RING	5800日圓	TAB
23日	■STREET FIGHTER ZERO 3	CAPCOM	5800日圓	FIG
	TOWER DREAM 2	ACCELER	5800日圓	ETC
	EVE The Lost One	IMADIO	7800日圓	AVG
	維新之嵐 幕末志士傳	KOEI	7800日圓	SLG
	陸行島不思議迷宮 2	SQUARE	6800日圓	RPG
	2999 年之遊戲小子	SCE	2000日圓	ETC
	POCKET DUNGEON(POCKET STATION 專用 CD-ROM)	SCE	2800日圓	RPG
	POCKET MUU MUU(POCKET STATION 專用 CD-ROM)	SCE	價格未定	ETC
	TALES OF PHANTASIA	NAMCO	5800日圓	RPG
	桃太郎傳説	HUDSON	5800日圓	RPG
	SILENT MOBIUS ~ 幻影之墮天使 ~	BANDAI VISUAL	6800日圓	SLG
	MISANA FALSE	HUMAN	5800日圓	AVG
下旬	■DUKE NUKEM	KING RECORD	5800日圓	ACT
12月	■超喜歡電車	TOMY	7800日圓	SLG
	■RING RISE	ASCII	5800日圓	不詳
	THE FAMILY RESTAURANT	ARTDING	5800日圓	SLG
	LUNATIC DAWN 3	ARTDING	5800日圓	RPG
	BASS LANDING	ASCII	價格未定	SLG
	BASS LANDING (連釣魚手掣版)	ASCII	9990日圓	SLG
	THEME AQUARIUM	ELECTRONIC ARTS SQUARE	5800日圓	SLG
	大戰略 MASTER COMBAT	OZ CLUB	6800日圓	SLG
	釣道~溪流 • 湖編~	OZ CLUB	5800日圓	SLG
	BOYS BE...2nd Season	講談社	5800日圓	AVG
	BEAT MANIA 3rd MIX apend (暫稱)	KONAMI	價格未定	ETC
	麻雀俱樂部	彩京	價格未定	TAB
	真髓 · 圍棋仙人	J · WING	8900日圓	TAB
	BATTLE 昆虫傳	JALECO	價格未定	ACT
	I.Q. FINAL	SCE	4800日圓	PUZ
	佐久馬式人生遊戲	TAKARA	5800日圓	TAB
	新世代機械人戰記 BRAVE SAGA	TAKARA	6800日圓	SLG
	SOUND NOVEL EPISODE 2 鐮鼬鼠之夜 特別篇	TUNE SOFT	4800日圓	AVG
	要吃那精采的飯盒 2次 3次	POLYGRAM	4800日圓	SLG
	哥斯拉:TRADING BATTLE	東寶	6800日圓	TAB
	日本職業麻雀聯盟承認 段位認定軟件 THE 職業麻雀	NAXAT	5800日圓	TAB
	瑪魯王國的公仔公主	日本 SOFTWARE	價格未定	SRPG
	Hello kitty white Present	HUDSON	5800日圓	PUZ
	100 萬日圓問答獵人	富士通電腦系統	價格未定	ETC
	★多拉 A 夢 大雄與復活之星(復刻版)	EPOCH 社	2800日圓	ACT

玖捌年冬

98年冬	天下統一	UNBALANCE	5800日圓	SLG
	BATTLE ATHLETICS 大運動會 GTO	INCREMENT P	5800日圓	RAC
	錬金術士 2	GUST	5800日圓	SLG
	對戰!!DREAM CIRCUS (暫稱)	TGL	價格未定	RAC
	水族館 PROJECT	TEICHIKU	5800日圓	SLG
	PUZZLE DE BOWLING	日本 SYSTEM	價格未定	SPT
98年	ASH TO ASH（暫名）	E3 STUFF	價格未定	FIG
	MEREMANOID	XING ENTERTAINMENT	價格未定	不詳
	被狙擊的街	KAJ	價格未定	SLG
	Final One~into the mind~	GMF	5800日圓	ACT
	H.A.E~BEELZEBUB~	GMF	5800日圓	RAC
	LOVE GAME'S plus（暫名）	Tears	價格未定	SPT
	爆彈小子（暫名）	Tears	價格未定	ACT
	WELT OF EASTORIA	HUDSON	價格未定	RPG
	DEAR FRIENDS	VISUAL ART	5800日圓	SLG
	海市蜃樓迴廊	PLAY STAGE	5800日圓	AVG

今冬發售

今冬發售	■THE BISTRO	SYSCOM ENTERTAINMENT	5800日圓	SLG
	■GUNGHO BRIGADE	TOMY	5800日圓	SLG
	To Heart	AQUA	價格未定	AVG
	TANK SIMULATOR (暫稱)	ASCII	價格未定	SLG
	UFO	ASCII	價格未定	不詳
	WIZARDRY～DIMGUIL～	ASCII	6800日圓	RPG
	嘉莉安斯	ASCII	價格未定	AVG
	魔導靈士 修安	ASCII	6800日圓	不詳
	悠久之伊甸園	ASCII	價格未定	不詳
	SNOW BOARD KIDS PLUS	ALTUS	5800日圓	SPT
	空母戰記	UNBALANCE	價格未定	不詳
	黑眼睛之羅亞 ~Cielgris Fantasm~	GUST	5800日圓	RPG
	PRUMUI PRUMUI	CULTURE PUBLISHERS	價格未定	ARPG
	ANGELIQUE 天空之鎮魂歌	KOEI	7800日圓	SLG
	ANGELIQUE 天空之鎮魂歌 PREMIUM BOX	KOEI	9800日圓	SLG
	FINAL FANTASY VIII	SQUARE	價格未定	RPG
	SAKADIA	SCE	價格未定	AVG
	邂逅相愛	SME	5800日圓	SLG
	怪物農場 2	TECMO	5800日圓	SLG
	機動戰士高達 馬沙之逆襲	BANDAI	6800日圓	ACT
	MACROSS VF-X2	BANDAI VISUAL	價格未定	STG
	貓侍	HUMAN	6300日圓	AVG

玖玖年

99年1月7日	超級英雄作戰	BANPRESTO	6800日圓	RPG
	TNT (The Next TETRIS)	BPS	4800日圓	PUZ
1月14日	■DEEP FREEZE	SAMMY	5800日圓	AVG
	■做吧! GAME CENTRE	翔泳社	5800日圓	SLG
99年1月28日	■FAVORITE DEAR	NEC INTER CHANNEL	5800日圓	不詳
	■CLICK MEDIC	SME	5800日圓	TAB
1月下旬	聖沙拉曼女園 麻雀同好會	I'MAX	5800日圓	TAB
	Palor! PRO 5 彈珠實機模擬遊戲	日本 TELNET	5200日圓	SLG
	★DIGIMON WORLD	BANDAI	5800日圓	SLG
	★MASIYA BEST LANGRISSER I & II	MASIYA	2800日圓	SLG
	★LANGRISSER IV & V FINAL EDITION	MASIYA	價格未定	SLG
99年1月	■聖龍傳説(暫稱)	BAP	5800日圓	ACT
	■封神領域 Eretzvaju	yuKE'S	5800日圓	ACT
	遊戲軟件創作室	IMAGINEER	5800日圓	SLG
	快刀亂麻 雅	IMADIO	價格未定	ACT
	神氣十足組 3 ~ 感覺 BETTER~	講談社	4300日圓	PUZ
	頭文字 D	講談社	5800日圓	RAC
	打麻雀!	KONAMI	價格未定	TAB
	決定!英雄學園!!	CSC MEDIA	5800日圓	不詳
	BUBBLE GUN KID	TAKARA	5800日圓	STG
	PINOCHIA 之造夢	TAKARA	5800日圓	不詳
	SOUND NOVEL EPISODE3 街～命運的交匯點	TUNE SOFT	5800日圓	AVG
	SONATA	TEEN AND E SOFT	6800日圓	不詳
	成為魔法師的方法	TGL	價格未定	ARPG
	小角色遊戲 銀河英雄傳説 ~GO GO CASINO	德間書店	4800日圓	TAB
	日本職業麻雀聯盟承認 徹萬系列 手解麻雀 入門編	NAXAT	4800日圓	TAB
	火魅子傳 戀解	博報堂	5800日圓	SLG
	BLOODY ROAR 2- BRINGER OF THE NEW AGE-	HUDSON	價格未定	FIG
	ECSAFORM	BANDAI VISUAL	6800日圓	SRPG
	PAMUTAUN	每日 COMMUNICATION	4800日圓	不詳
	REFRAIN LOVE 2	RIVERHILL SOFT	6800日圓	AVG
88年2月4日	HEART OF DARKNESS	SAMMY	5800日圓	AVG
11日	CYBER 大戰略 ~ 出擊!春風戰隊 ~	SYSTEM SOFT	6800日圓	SLG
25日	■立體忍者活劇 天誅 忍凱旋	SME	4800日圓	ACT
2月下旬	寢台列車 (暫稱)	VISIT	5800日圓	不詳
	THE AIRS	PACK IN SOFT	5800日圓	不詳
2月	■悠久幻想曲 ensemble vol.2	MEDIA WORKS	3800日圓	不詳
	TETRIS THE GRAND MASTERS (暫稱)	ARIKA	價格未定	PUZ
	RISING ZAN~THE SAMURAI GUNMAN~	WARP SYSTEM	價格未定	不詳
	MONSTER COLLECTION（暫名）	角川書店	價格未定	不詳
	CARDUEL SPEICAL	GAPS	5800日圓	RAC
	感應少年 EIJI	講談社	5800日圓	不詳
	BIKU BIKU 仙太郎 ~ 方塊餐 ~(暫稱)	講談社	4800日圓	PUZ
	小基洛的 PRINT CLUB 大作戰	TOMY	5800日圓	ACT
	TURNING POINT	NAXAT	5800日圓	不詳
	宇宙戰艦大和號 (暫稱)	BANDAI	6800日圓	不詳
	ARMORED CORE MASTER OF ARENA	FROM SOFTWARE	5800日圓	ACT
	WORLD NEVERLAND 2	RIVERHILL SOFT	價格未定	SLG
3月	■完全怪物世界	IDEA FACTORY	5800日圓	RPG
	■鬼眼城	講談社	5800日圓	AVG
	1970 年代風機械人動畫 P-X 俠	AROMA	價格未定	STG
	小巨人 MICROMAN	TAKARA	5800日圓	不詳
	N GAUGE WORLD TRAIN SIMULATOR	東芝 EMI	5800日圓	SLG
	CAPTAIN LOVE	東芝 EMI	6800日圓	不詳
	超級機械人大戰 F 完結編	BANPRESTO	6800日圓	SLG
	全日本摔角(暫題)	HUMAN	價格未定	SPG
	VIRUS THE BATTLE FIELD	POLYGRAM	4800日圓	不詳
4月上旬	THE NOVELS	VISIT	價格未定	AVG
5月	驚天危機!	德間書店	5800日圓	AAVG
6月	PRESSURE ZONE	TAKI 工房	價格未定	ACT
8月下旬	閉鎖病院(暫題)	VISIT	價格未定	不詳
99年春	■ATHENA~Awakening From The Ordinary Life～	SNK	價格未定	AVG
	■MOTO KIDS	SYSCOM ENTERTAINMENT	價格未定	不詳
	■給有一天會重遇的未來	SME	價格未定	SLG
	■裝甲騎兵 2 (暫稱)	TAKARA	5800日圓	STG
	■ETERNAL CHAIN	VICTOR SOFT	價格未定	不詳
	幻想記	UNBALANCE	價格未定	不詳
	Knights of GENESIS	escot	價格未定	SRPG
	PIXY GARDEN	escot	價格未定	SLG
	SHALE BLAKER	NEC INTER CHANNEL	價格未定	AVG
	BURGER BURGER 2 (暫稱)	GAPS	5800日圓	SLG
	搖滾都市 OSAKA	KING RECORD	6800日圓	SLG
	Zill O'll	KOEI	6800日圓	RPG
	心緒不寧之預感 (暫稱)	講談社	價格未定	AVG
	SILENT HILL	KONAMI	價格未定	不詳
	想見你......your smiles in my heart	KONAMI	價格未定	AVG
	GRINT GRITTER	KONAMI	價格未定	TAB
	心跳回憶劇場系列 Vol.3(暫稱)	KONAMI	價格未定	AVG
	WUN WUN DIARY（暫名）	KONAMI	價格未定	不詳
	聖少女艦隊 VIRGIN FLEET	KONAMI	價格未定	AVG
	後夜祭	翔泳社	價格未定	不詳
	SAGA FRONTIER 2	SQUARE	價格未定	RPG
	陸行鳥比賽	SQUARE	價格未定	RAC
	CAPA (暫稱)	SCE	價格未定	不詳
	往哪裡也在一起	SCE	價格未定	不詳
	勇者王 GAOGAIGAR BLOCKADED NUMBER	TAKARA	6800日圓	SLG
	RESTAURANT DREAM	TEICHIKU	價格未定	SLG
	LEADING JOCKEY' 99	HARVEST ONE	價格未定	SLG
	新世紀 GPX 高智能方程式 (暫稱)	VAP	5800日圓	RAC
	BASS RISE (暫稱)	BANDAI	價格未定	不詳
	百萬馬王	BANDAI	6800日圓	SLG
	追逐時間之少女	BANDAI	5800日圓	AVG
	釣鱸魚去!	BANPRESTO	價格未定	SLG
	FISHERS ROAD (暫稱)	BBS	5800日圓	SLG
	DEVICEREIGN	MEDIA WORKS	5800日圓	不詳
	戰船大和號	LOCKWELL INTERNATIONAL	3800日圓	STG
99年夏	海底人的休息日 2 (暫稱)	ARTDING	價格未定	不詳
	機動警察 THE GAME（暫名）	BANDAI VISUAL	價格未定	AVG
	★瑪利亞 2~ 受胎告知之謎 ~	AXELA	價格未定	AVG
99年秋	■GALLOP RACER 3	TECMO	價格未定	RAC
99年	實戰彈珠必勝法!2 (暫稱)	SAMMY	價格未定	ETC
	STAR IXIOM	NAMCO	價格未定	STG

★：今期新增之遊戲

■：更改發售日期、售價、名字之遊戲

發售未定

日期	遊戲名稱	廠商	售價	類型
發售日未定	■TOMY CAR(暫稱)	TOMY	5800 日圓	RAC
	■HIT BACK	TOMY	價格未定	ACT

SATURN

拾壹月

日期	遊戲名稱	廠商	售價	類型
11月5日	新世紀福音戰士與愉快的朋友們	GAINAX	6800 日圓	TAB
	REAL 麻雀 ADVENTURE	SETA	6800 日圓	TAB
12日	CAPCOM GENERATION~第4集~孤高的英雄	CAPCOM	5800 日圓	ACT
19日	STREET FIGHTER ZERO 2 DASH(SATURN COLLECTION)	CAPCOM	2800 日圓	FIG
	七星鬥神	CAPCOM	5800 日圓	ACT
	she'sn	KID	6800 日圓	AVG
	全日本職業摔角FEATURING VIRTUA (SATURN COLLECTION)	SEGA	2800 日圓	SPT
	SIDE POCKET 3 (SATURN COLLECTION)	DATA EAST	2800 日圓	SPT
26日	■SANKYO FEVER 實機 SIMULATION GAME VOL.3	TEL 研究所	5800 日圓	TAB
	■SANKYO FEVER 實機 SIMULATION GAME VOL.3 BONUS PACK	TEL 研究所	6800 日圓	TAB
	■BALL DELAND	BANPRESTO	6800 日圓	SLG
	GRANDIA (MEMORIAL PACKAGE)	GAME ARTS	4200 日圓	RPG
	IDOL 雀士 限定版	JALECO	7800 日圓	TAB
	FIND LOVE 2 ~RHAPSODY~	DAIKI	6800 日圓	AVG
	e'tude prologue ~心動~	拓洋興業	5800 日圓	AVG
	WIZARDRY RALGAMIN SAGA	LOCUS	5800 日圓	RPG

拾貳月

日期	遊戲名稱	廠商	售價	類型
12月3日	■CAPCOM GENERATION~第5集~格鬥家們	CAPCOM	5800 日圓	FIG
	WINNINGPOST PROGAME'98	KOEI	6800 日圓	SLG
	FARLAND SAGA 時之道標	TGL	6800 日圓	SRPG
	FARLAND SAGA 時之道標 (限定版)	TGL	7800 日圓	SRPG
	MY FAIR LADY~VIRTUAL 麻雀 III~	MICRONET	8800 日圓	TAB
10日	仙窟活龍大戰 (SATURN COLLECTION)	NEVERLAND COMPANY	2800 日圓	SLG
	悠久幻想曲 ensemble	MEDIAWORKS	3800 日圓	AVG
		CULTURE BRAIN	5800 日圓	TAB
25日	職業麻雀指南			
上旬	琉璃色之雪	KID	6800 日圓	AVG
下旬	6 Inch MY DARING	KID	5800 日圓	AVG
12月	DERBY STALLION (暫稱)	ASCII	6800 日圓	SLG
	ROCKMAN X4 (SATURN COLLECTION)	CAPCOM	2800 日圓	ACT
	麻雀俱樂部	彩京	價格未定	TAB
	Girl Doll Toy	GUST	6800 日圓	不詳
	續 初戀物語~修學旅行~	德間書店 INTERMEDIA COMPANY	7800 日圓	AVG
	NOEL 3	PIONEER LDC	6900 日圓	AVG
	櫻大戰 帝擊 GRAPH	SEGA	4800 日圓	ETC

玖捌年秋

日期	遊戲名稱	廠商	售價	類型
	WORTH WARS	ELF	價格未定	RPG
	ROOM MATE W	DATAM POLYSTAR	6800 日圓	AVG
	MILLENNIUM FIRE	BANDAI	5800 日圓	STG

玖捌年冬

日期	遊戲名稱	廠商	售價	類型
	七閃秘籠 龍櫻之微笑	KOEI	7800 日圓	ETC

玖捌年

日期	遊戲名稱	廠商	售價	類型
	莫烈嘉之城	PIONEER LDC	6800 日圓	ARPG

今冬發售

日期	遊戲名稱	廠商	售價	類型
	FRIENDS~青春的光輝~(擴張 RAM 帶專用)	NEC INTER CHANNEL	7200 日圓	SLG

玖玖年

日期	遊戲名稱	廠商	售價	類型
99年1月	ROCKMAN 8 (SATURN COLLECTION)	CAPCOM	2800 日圓	ACT
99年2月	悠久幻想曲 ensemble vol.2	MEDIAWORKS	3800 日圓	AVG
99年春	SYNCHRONICITY	A.D.M.	價格未定	AVG
	THE RUINS	A.D.M.	價格未定	AVG
	心跳回憶劇場系列 VOL.3 (暫稱)	KONAMI	價格未定	AVG
	DEVICEREIGN	MEDIAWORKS	5800 日圓	SLG

發售未定

日期	遊戲名稱	廠商	售價	類型
發售日未定	彈珠機俱樂部	I.S.C	價格未定	ETC
	英雄降臨~THE SEVEN HEROES & CINDERELLA	OMEGA SOFT	價格未定	SLG
	MONSTER MAKER 神聖七首	NEC INTER CHANNEL	6800 日圓	SLG
	J LEAGUE EXCITE STAGE V1	EPOCH 社	價格未定	SOC
	神還 人生的意義	GAINAX	價格未定	SLG
	D & D COLLECTION	CAPCOM	價格未定	ACT
	無人島物語 考古學者 高持慎一郎 (暫名)	KSS	5800 日圓	AVG
	魂斗羅~戰爭之遺產~	KONAMI	價格未定	ATC
	SONIC THE FIGHTERS (暫名)	SEGA	價格未定	FIG
	開運！甚麼也可鑑定團	TV 東京	5000 日圓	ETC
	REQUIEM	日本 ARTO MEDIA	價格未定	不詳
	SUPER 301 S.Q.(暫名)	日本物產	價格未定	SLG
	U.S. DRUG CHAMP (暫名)	日本物產	價格未定	RAC
	海賊大作戰	VING	價格未定	SLG
	"BACKGUINER 甦醒的勇者們~完結篇~「之後,邁向明天」"	VING	5800 日圓	SLG
	制服~HIGH SCHOOL COUNTDOWN~	AROMA	價格未定	SLG
	STARTING.ODYSSEY 1	RAY FORCE	價格未定	SLG
	STARTING.ODYSSEY 2 魔龍戰爭	RAY FORCE	價格未定	ACT
	STARTING.ODYSSEY 3 米尼利亞姆之聖戰	RAY FORCE	價格未定	RPG

NINTENDO 64

拾壹月

日期	遊戲名稱	廠商	售價	類型
11月21日	無間道傳說 64 時之洋標	任天堂	6800 日圓	ARPG
27日	■河川釣魚 64	PACK IN SOFT	6800 日圓	RPG
	WRECTRESS	IMAGINEER	5800 日圓	ACT
	KNIFE EDGE	KEMCO	6980 日圓	STG
下旬	64 大相撲 2	BOTTOM UP	價格未定	SPT
	求求你怪獸	BOTTOM UP	價格未定	RPG

拾貳月

日期	遊戲名稱	廠商	售價	類型
12月2日	瑪利奧的漂亮相片	HAGIWARA SYSCOM	9800 日圓	ETC
4日	GETTER LOVE!!	HUDSON	6800 日圓	TAB
5日	BANJO 與 KAZOOIE 之大冒險	任天堂	6800 日圓	ACT
11日	■BUCK BUMBLE	UBI SOFT	價格未定	STG
	飛龍之拳 STADIUM SD VERSION	CULTURE BRAIN	6480 日圓	ACT
18日	KING HILL 64~EXTREME SNOW BOARDING	KEMCO	6980 日圓	RAC
	TOP GEAR OVERDRIVE (暫稱)	KEMCO	6980 日圓	RAC
	★MARIO PARTY	任天堂	5800 日圓	不詳
23日	加油伍右衛門	KONAMI	7800 日圓	ACT
26日	新日本職業摔角 鬥魂炎導 2	HUDSON	價格未定	SPT
12月	ZOOL 魔獸使傳說	IMAGINEER	價格未定	RPG
	SNOW SPEEDER	IMAGINEER	價格未定	RAC
	FIGHTING CUP	IMAGINEER	價格未定	FIG
	可嘎 2 大進與光之神殿	EPOCH 社	6800 日圓	ACT
	PD UTRAMAN BATTLE COLLECTION (暫稱)	BANDAI	價格未定	ACT
	★AI 將棋 3	ASCII	7800 日圓	TAB

玖捌年冬

日期	遊戲名稱	廠商	售價	類型
98年冬	■爆笑人生 64 目標！避暑王	TAITO	6800 日圓	TAB
	EXTREME G2	ACCLAIM JAPAN	價格未定	RAC
	ORGE BATTLE 3 Person of lordly Caliber	QUEST	價格未定	SLG
	WIN BACK	KOEI	7800 日圓	ACT
	REV LIMIT	SETA	價格未定	RAC
	比格治健康嗎 (暫名)	任天堂	價格未定	ETC

玖捌年

日期	遊戲名稱	廠商	售價	類型
98年	賽車遊戲 (暫名)	VIDEO SYSTEM	價格未定	RAC
今冬發售	■MEGICAL TETRIS CHALLENGE featuring MICKEY	CAPCOM	6800 日圓	PUZ
	DUAL LORD 2 (暫名)	ACCLAIM JAPAN	價格未定	STG
	J LEAGUE TACTICS SOCCER	ASCII	7800 日圓	SPG
99年1月下旬	■Parlor! PRO64 彈珠機	日本 TELNET	價格未定	ETC
99年2月上旬	■牧場物語 2	PACK IN SOFT	6800 日圓	SLG
99年春	■TONIC TROUBLE	UBI SOFT	價格未定	不詳
	SHADOW GATE 64 (暫稱)	NAMCO	價格未定	不詳
	新世紀福音戰士 (暫稱)	BANDAI	價格未定	不詳
99年	模擬飛行器 (暫名)	VIDEO SYSTEM	價格未定	SLG

發售未定

日期	遊戲名稱	廠商	售價	類型
	超 SNOW BOARD KIDS	ATLUS	價格未定	SPT
	EL TILL (暫名)	IMAGINEER	價格未定	RPG
	超空間夜間職業棒球王 2	IMMAGINEER	6800 日圓	SPT
	ULTRA BASE BALL 64 實名版 (暫名)	CULTURE BRAIN	價格未定	SPT
	職業指南麻雀[兵]	CULTURE BRAIN	6980 日圓	TAB
	走吧 我的馬	CULTURE BRAIN	價格未定	RAC
	忍者亂太郎 64	CULTURE BRAIN	價格未定	ACT
	GI STABLE	KONAMI	價格未定	不詳
	SILENT SUMMER STORIES	KONAMI	價格未定	SLG
	HIGH BRIDE HAVEN (暫名)	KONAMI	價格未定	ARPG
	惡魔城 3D (暫名)	KONAMI	價格未定	ACT
	Cu-On-Pa	T&E SOFT	價格未定	PUZ
	MOTHER 3 奇怪生物之森 (64DD 專用)	任天堂	價格未定	RPG
	NBA 籃球 (暫名)	VIDEO SYSTEM	6800 日圓	SPT
	超級 DONKEY KONG (暫名；64DD 專用)	任天堂	價格未定	ACT
	卡比的 AIR RIDE (暫名)	任天堂	價格未定	ACT
	CABBAGE	任天堂	價格未定	不詳
	哥爾夫球 (暫名)	任天堂	價格未定	SPT
	CONKA'S QUEST(暫稱)	任天堂	價格未定	不詳
	SIMCITY 64 (暫名；64DD 專用)	任天堂	價格未定	SLG
	小白鼠	任天堂	價格未定	AVG
	超級瑪利奧 64-2 (暫名；64DD 專用)	任天堂	價格未定	RPG
	超級瑪利奧 RPG 2 (暫名；64DD 專用)	任天堂	價格未定	RPG
	無間道傳說 DD (暫名；64DD 專用)	任天堂	價格未定	ARPG
	火焰之紋章 64	任天堂	價格未定	SLG
	POCKETMON SNAP(64DD 專用)	任天堂	價格未定	ACT
	BODY HARVEST (暫名)	任天堂	價格未定	ETC
	MARIO ARTIST TALENT MAKER (64DD 專用)	任天堂	價格未定	ETC
	MARIO ARTIST PICTURE MAKER (64DD 專用)	任天堂	價格未定	ETC
	MARIO ARTIST POLYGON MAKER (64DD 專用)	任天堂	價格未定	ETC
	64 WARS	HUDSON	價格未定	SLG
	ROBOT PON COT	HUDSON	價格未定	RPG
	金田一少年之事件簿 (暫名)	HUDSON	價格未定	AVG
	RAYMAN 2 (暫稱)	UBI SOFT	價格未定	ACT

NEO-GEO

拾貳月

日期	遊戲名稱	廠商	售價	類型
12月23日	THE KING OF FIGHTERS'98 DREAM MATCH NEVER ENDS(CD-ROM)	SNK	6800 日圓	FIG
發售日未定	幕末浪漫第二幕 月華之劍士 (卡帶版)	SNK	未定	FIG
	幕末浪漫第二幕 月華之劍士 (CD-ROM 版)	SNK	價格未定	FIG

NEO-GEO POCKET

拾壹月

日期	遊戲名稱	廠商	售價	類型
11月20日	■將棋之達人	SNK	3500 日圓	TAB
26日	■POCKET SPORT 系列 BASEBALL STARS	SNK	3800 日圓	SPT
11月	■通信四人打 每處也是麻雀	SNK	3500 日圓	TAB
發售日未定	■POCKET 格鬥系列 月華之劍士(暫稱)	SNK	價格未定	FIG
	■POCKET 格鬥系列 侍魂(暫稱)	SNK	價格未定	FIG
	■POCKET 格鬥系列 REAL BOUT 2(暫稱)	SNK	價格未定	FIG
	■POCKET CASINO 系列 NEO · CHERRY MASTER(暫稱)	SNK	價格未定	TAB
	■POCKET CASINO 系列 NEO · 21(暫稱)	SNK	價格未定	TAB
	■POCKET CASINO 系列 NEO · DRAGONS WORLD(暫稱)	SNK	價格未定	TAB
	■POCKET CASINO 系列 NEO · BACCARA(暫稱)	SNK	價格未定	TAB
	■POCKET CASINO 系列 NEO · MYSTERY BONUS(暫稱)	SNK	價格未定	TAB
	NEO · DERBY CHAMP(暫稱)	SNK	價格未定	SLG
	BIOMOTOR UNITRON(暫稱)	SNK	價格未定	AVG
	PUZZLE BUBBLE SPECIAL(暫稱)	SNK	價格未定	PUZ
	PASSIVE SONAR(暫稱)	SNK	價格未定	SLG
	METAL SLUG(暫稱)	SNK	價格未定	STG

WONDER SWAN

玖玖年春

日期	遊戲名稱	廠商	售價	類型
99年3月	WONDER 上海 (暫稱)	SUNSOFT	價格未定	PUZ
99年春	麻雀發鬪門 (暫稱)	SAMMY	價格未定	TAB
	三國志 (暫稱)	KOEI	價格未定	SLG
	信長之野望 (暫稱)	KOEI	價格未定	SLG
	去釣魚! (暫稱)	COCONUTS JAPAN ENTERTAINMENT	價格未定	SPT
	NICE SHOT (暫稱)	SAMMY	價格未定	SPT
	RADAR GAME (暫稱)	SAMMY	價格未定	TAB
	PUZZLE BUBBLE	SUNSOFT	價格未定	PUZ
	忍者會查丸 (暫稱)	JALECO	價格未定	ACT
	電車 GO! (暫稱)	TAITO	價格未定	SLG
	鬥魂烈傳 (暫稱)	TOMMY	價格未定	SPT
	古羅靈亞 (暫稱)	NAMCO	價格未定	ACT
	FAMISTAR (暫稱)	NAMCO	價格未定	SPT
	子育 QUIZ MY ANGEL (暫稱)	NAMCO	價格未定	ETC
	鐵拳 (暫稱)	NAMCO	價格未定	FIG
	WAVE RAID (暫稱)	BANDAI	價格未定	不詳
	CHAOS GEAR (暫稱)	BANDAI	價格未定	SLG
	陸行鳥不思議迷宮 (暫稱)	BANDAI	價格未定	RPG
	DIGITAL MONSTER (暫稱)	BANDAI	價格未定	SLG
	FLASH~數字之鐵人~(暫稱)	光文社	價格未定	SLG
	菊池秀行之 CARD BATTLE (暫稱)	光文社	價格未定	TAB
	新世紀福音戰士 / 使徒 (暫稱)	BANDAI	價格未定	SRPG

發售未定

日期	遊戲名稱	廠商	售價	類型
發售日未定	東京魔人學園符咒封錄 (暫稱)	ASMIK EARTH ENTERTAINMENT	價格未定	SLG
	GUN PEY (暫稱)	COTO	價格未定	PUZ
	SPACE INVADER	SUNSOFT	價格未定	STG
	SIDE POCKET (暫稱)	DATA EAST	價格未定	SPT
	SD 高達 (暫稱)	BANDAI	價格未定	SLG
	CRUISE LAST STAND (暫稱)	BANDAI	價格未定	SLG
	PUYO PUYO 通 (暫稱)	BANDAI	價格未定	PUZ
	POCKET FIGHTER (暫稱)	BANDAI	價格未定	RAC
	超級機械人大戰 (暫稱)	BANPRESTO	價格未定	SLG
	CLOCK TOWER (暫稱)	HUMAN	價格未定	AVG
	DECOTRA (暫稱)	HUMAN	價格未定	RAC
	職業摔角 (暫稱)	HUMAN	價格未定	SPT



總評:

由於DREAMCAST即將於11月底推出，所以PlayStation將一些大作擺了在12月前後推出，好像《TALES OF PHANTASIA》、《R4 RIDGE RACER TYPE 4》等。所以嘛，這陣子的新GAME可觀性還不是太高。不過合巧，上個月就推出了兩部新的手提遊戲機——GAME BOY COLOR及NEO GEO POCKET。WELL，大家可能玩得次世代機多了，有空的不如「反樸歸真」玩玩手提遊戲機又如何?（小健健）

星之丘學園物語～學園祭～



PlayStation／SLG／MEDIA WORKS／5800日圓
© 1998アトリエ彩・MEDIA WORKS INC.

一個以學園祭前夕工作為主的戀愛遊戲。人物設計方面可能由於與另一遊戲的設計者一樣，人物十分美麗，音效也算是出色。不過最好的算是所有女孩的位置均可在地圖上看到，絕對不會令玩者有種「盲衝衝」的行動及感覺。不過唯一比不滿的就是一天所用的時間頗長，本人玩一次（由OPENING至GOODEND）也需用6小時以上。但始終能夠比較輕易取得其芳心也算是一大安慰。忘了説，EVENT事件也十分之多。（山寺良牙）

評分：
人物／機械:5分
畫面:4分
音樂／音效:4分
故事:4分
操作性:3分
投入度:4分
原創性:3分
難易度:4分
移植度:——

平均分:3.88分

看來近期的戀愛遊戲都不少，而《星之丘學園物語～學園祭～》也是其中一隻，遊戲中的角色都頗為討好，而遊戲的畫面也算是不俗，但筆者比較喜歡的便是遊戲中的音樂，給人一種舒服的感覺，只可惜玩這遊戲實在是太花時間，玩了很久也不會有特別的進展，令沒有耐性的我放棄了（非洲）

評分：
人物／機械:3.5分
畫面:3分
音樂／音效:4分
故事:3分
操作性:3分
投入度:2.5分
原創性:3分
難易度:3分
移植度:——

平均分:3.13分

火星物語



PlayStation／RPG／ASCII／6800日圓
© 1998 広井王子／文化放送／アミューズ
© 1998 ASCII Corp.／Japan Vistec

一向對多邊形人不敢興趣的積奇，因為要寫攻略而大譴接觸，其玩後感卻並不差。人物雖是多邊形，但角色的面部表情極多，而他們的動作更是生鬼非常。雖然整體上較兒童向，但故事結構卻極不馬虎。可是個人覺得戰鬥方面還是較簡單，沒有複雜的攻擊方法和魔法，但這點亦可說是其優點。以劇集形式來表達每一話十分討好，整體來説算是不俗之作。（積奇）

評分：
人物／機械:3.5分
畫面:3.5分
音樂／音效:3.5分
故事:4分
操作性:3分
投入度:3.5分
原創性:3分
難易度:2.5分
移植度:——

平均分:3.3分

《火星物語》曾延期多時現在終於推出，遊戲的故事雖是由廣井王子製作，可是除了遊戲角色的設計比較可愛之外，畫面絕對不叫人討好，再加上遊戲故事多是以沒有字幕式的對話來進行，很容易令到不懂聽日文的人會有悶的感覺，相反就有如聽廣播劇般，的確是令人失望之作。（M.S.）

評分：
機械／人物:3.5分
畫面:2分
音樂／音效:2.6分
故事:2.5分
操作性:2.5分
投入度:2分
原創性:——
難易度:3分
移植度:——

平均分:2.59分

AUBIRD FORCE AFTER



PlayStation／SLG／BANDAI／5800日圓
© BANDAI 1998

這遊戲在第一集推出的時候，其立體戰場系統可算是相當創新的，但在操作上卻有不少不方便之處，而且爆多邊形的情況亦經常出現，不過在這次推出的續編上已作出了很大的改良；相比之下，這一集在創意方面較少，感覺上是集中在改良前作的系統上，不過這遊戲在明白其系統前要付出一定的時間，但對玩厭了傳統SLG的人來説會是個不錯的選擇。（J.J）

評分：
人物／機械:3.5分
畫面:3.5分
音樂／音效:3分
故事:3分
操作性:3.5分
投入度:3.5分
原創性:2.5分
難易度:3分
移植度:——

平均分:3.19分

哈！這些戰略SLG本來是黑龍的強項，不過，這隻《AUBIRD FORCE AFTER》真是令黑龍非常痛苦。因為其3D戰鬥的「棋盤」真是非常「堅」，而且亦非常難睇，不過已經比上一集有了改進。不過，依然可惜的是戰鬥之時，同一兵種的開砲姿勢永遠也是一式一樣的，完全沒有變化。這樣的遊戲只宜小玩，長玩的話一定會悶死！（赤目黑龍）

評分：
人物／機械:2分
畫面:1.5分
音樂／音效:2.5分
故事:2分
操作性:1.5分
投入度:2分
原創性:2分
難易度:2分
移植度:——

平均分:1.94分

全超級機械人大戰電視大百科



PlayStation／ETC／BANPRESTO／6800日圓
© 葦テレビ
© GAINAX／PROJECT EVA テレビ東京
© SUNRISE・東急エージェンシー テレビ東京
© 創通エージェンシー・SUNRISE
© ダイナミック企画
© 東映 © 東北新社
© BANDAI・VICTOR・GAINAX
© BANPRESTO 1998 MADE IN JAPAN

實在是一個資料充足的全集，歷代的《機戰》資料也收錄了，而且分門別類，要找尋也很方便，連香港看不到的廣告片段也有，的確是《機戰》迷必買之作。如果可以加入配音的片段，武器的效果畫面就更好了。另外，裏面的問題的確適合《機戰》迷，可以向自己對機戰的了解程度挑戰。（古拉拉_B）

評分：
人物／機械:3分
畫面:3分
音樂／音效:3分
故事:——
操作性:3分
投入度:3分
原創性:——
難易度:——
移植度:——

平均分:3分

這個不能算是遊戲，只能稱之為一個資料庫，裏面所記載有關整個《超級機械人大戰》系列的資料十分詳盡，對於一直以來有玩這系列的人來説是十分抵買的，其中DISC 2所收錄的電視廣告片段十分珍貴，特別是那段以英文旁述介紹所有在《F》中登場作品內容的片段，單是看那個就已經感到值回票價。（J.J）

評分：
人物／機械:4分
畫面:3分
音樂／音效:4分
故事:——
操作性:3分
投入度:4分
原創性:——
難易度:——
移植度:——

平均分:3.6分

POP'n POP



PlayStation／PUZ／TAITO／272港元／行貨
© TAITO CORP.1998

TAITO繼《泡泡龍方塊》後另一利用簡單畫面與可愛角色揉合而成的PUZ，可是成績與《泡》差天共地，首先是系統上不夠簡易直接令玩家們無法馬上學懂，兼且氣球雲左右飄盪稍為心煩氣躁便會誤中副車，此外對戰模式的可玩性亦不高，所以只算一般水準。(FUKUDA)

評分：
- 人物／機械:3分
- 畫面:3分
- 音樂／音效:2.5分
- 故事:——
- 操作性:3分
- 投入度:2.5分
- 原創性:3分
- 難易度:3.5分
- 移植度:4分

平均分:3.06分

遊戲的最大賣點便是集合了TAITO各個可愛角色供大家選擇，不斷移動的氣球亦十分有趣。和《PUZZLE BUBBLE》不同的是，遊戲的動作性較高，除了要控制左右移動外，亦要留意氣球的顏色。對射波波有興趣的朋友，又有多餘時間的話，這個遊戲不妨一買。(積奇)

評分：
- 人物／機械:3分
- 畫面:3分
- 音樂／音效:3分
- 故事:——
- 操作性:3分
- 投入度:3分
- 原創性:3分
- 難易度:3分
- 移植度:——

平均分:3分

MARVEL SUPER HEROES VS.STREET FIGHTER



SEGASATURNcAFIGcACAPCOMcA5800§È Í°] Ê ÈSOFT°^°D7800§È Í°]4MB¬X±iRAM CARTRIDGE°œCD-ROM°^
MARVEL SUPER HEROES,BLAKHEART,CYCLOPS,INCREDIBLE HULK,OMEGA RED,SHUMA-GORATH,SPIDER-MAN,WOLFVERINE AND ALL OTHER MARVEL CHARACTER AND THE DISTINCTIVE LIKENESS THERE OF ARE TRADEMARKS OF MARVEL CHARACTERS,INC.AND ARE USED WITH PERMISSION.© 1998 MARVELCHARACTERS,INC.ALL RIGHTS RESERVED.NORIMARO.© NORITARO KINASHI ArrivalçANTV,© CAPCOM CO.,LTD.1998 ALL RIGHTS RESERVED.THIS VIDEO GAME HAS BEEN PRODUCED UNDER LICENSE FROM MARVEL CHARACTERS,INC.

對比起去年的《X-MEN VS. STREET FIGHTER》和年初的《VAMPIRE SAVIOR～The Lord of Vampire～》，毫無疑問《MARVEL SUPER HEROES VS. STREET FIGHTER》的移植度是最高，雖然廠商對遊戲明顯地仍有很多保留之處，可是單以遊戲而言，確實移植得十分出色，令人無推托購買的餘地，是拙者誠意推介給SEGASATURN機主的作品。(KOTARO)

評分：
- 人物／機械:4分
- 畫面:4分
- 音樂／音效:4分
- 故事:3.5分
- 操作性:4.5分
- 投入度:4.5分
- 原創性:3.5分
- 難易度:3.5分
- 移植度:5分

平均分:4.06分

老實說，買它的最大原因便是因為它可以用美國隊長。流暢度和讀碟速度絕不遜於前作，Air Combo等亦能忠實移植。喜歡玩SATURN版前作的人，這一集就更加不要錯過，除了人物增加外，角色們的必殺技亦緊隨《SF III》的。總括來說，喜歡這系列的朋友，不買便是損失。(積奇)

評分：
- 人物／機械:3分
- 畫面:3.5分
- 音樂／音效:3.5分
- 故事:——
- 操作性:4分
- 投入度:3.5分
- 原創性:3分
- 難易度:3.5分
- 移植度:4.5分

平均分:3.6分

LEGAIA傳說



PlayStation／RPG／SCE／328港元／行貨
© 1998 Sony Computer Entertainment Inc. Produced by Contrail Inc.

《WILD ARMS》班底力作，不論角色設定、系統、劇情表達和畫面配設均有該作的影子，整體來說是有過之而無不及，至於其賣點「輸入指令式戰鬥」表面上和《Xenogears》十分相似，可是靈活性與實用性卻高出少許。有一點要提的，就是她的儲獸系統像現今普遍遊戲同樣相當消耗時間，違反了遊戲的娛樂和消閒功能這兩大前題。(FUKUDA)

評分：
- 人物／機械:4分
- 畫面:3.5分
- 音樂／音效:4分
- 故事:3.5分
- 操作性:3.5分
- 投入度:4.5分
- 原創性:3分
- 難易度:4分
- 移植度:——

平均分:3.75分

一隻戰鬥系統璧創新的RPG，可以讓玩者自行輸入攻擊次序外，有時更會給你撞出一些華麗的必殺技來，給敵人打個落花流水。其實這遊戲的表現是不差的，魔法表現華麗之外，人物動作又夠流暢。而且把武器防具着了上身後，它們真的會出現在戰鬥中之角色上，十分真實。不過，我就嫌此GAME的人物、怪獸及故事就比較老土，少了點創意。(小健健)

評分：
- 人物／機械:2.7
- 畫面:3.8
- 音樂／音效:3.7
- 故事:2.7
- 操作性:3.5
- 投入度:3.6
- 原創性:3.7
- 難易度:4.0
- 移植度:——

平均分:3.46

GREAT HITS



PlayStation／RPG／ENIX／港幣328圓／行貨
© WIZ／SYSTEM SACOM CORP／SIEG CORP／SOYTZER MUSIC／ENIX 1998

可能是因為日本DJ文化正在興盛，所以和音樂有關的遊戲有如雨後春筍，但是良莠不齊。《GREAT HITS》正是一個有十足創意，也十分冒險的遊戲。遊戲內多邊形造出來的角色實在不討好，而且人物設定也有點極端。但是論遊戲性實在值得一贊。(古拉拉_B)

評分：
- 人物／機械:3.5分
- 畫面:3分
- 音樂／音效:2.5分
- 故事:3分
- 操作性:3分
- 投入度:3.5分
- 原創性:2.5分
- 難易度:2分
- 移植度:——

平均分:4分

這一隻製作MTV為遊戲目標的遊戲的確很有創意，但是遊戲的表達方式便似乎太過沉悶了，在遊戲中的用色比較鮮明和實，給人一種「硬板板」的感覺，而且在遊戲的初段實在是太花時間，令人沒法再提起興趣。心想是ENIX推出的也不俗的吧，但卻令筆者出乎意料。(非洲)

評分：
- 人物／機械:2.5分
- 畫面:2.5分
- 音樂／音效:2.5分
- 故事:3分
- 操作性:3分
- 投入度:2分
- 原創性:3.5分
- 難易度:2.5分
- 移植度:——

平均分:2.69分

VIRTUACALL S



SEGA SATURN／AVG／Kindle Imagine Develop／6800日圓
© フェアリーテール／エフアンドシー／キッド1998

VIRTUACALL S的人設幾持別，手長腳長都Q呀，亦可以同時追求多名少女，可節省很多的時間，雖然這隻遊戲在電腦上已推出了一年有多，但是在SS版亦加上了數名少女，令可玩性提高。(明樹)

評分：
- 人物／機械:3分
- 畫面:3分
- 音樂／音效:3分
- 故事:3分
- 操作性:3分
- 投入度:3.5分
- 原創性:3分
- 難易度:3.5分
- 移植度:——

平均分:3.1分

由電腦移植過來的同名作，除了原本的人物外，亦有數位新加的人物，可玩性自然增大。人物設計方面，既然是移植作，當然不能令玩者失望，而結果出來也正是如此。音效方面，既然是家庭機的話，音效方面亦比電腦版出色。不但本人始終對此類遊戲有戒心，不能作出過高的評分。(山寺良牙)

評分：
- 人物／機械:3分
- 畫面:3分
- 音樂／音效:3分
- 故事:2分
- 操作性:3分
- 投入度:3分
- 原創性:3分
- 難易度:3分
- 移植度:4分

平均分:3分

SLAYERS WONDERFUL



PlayStation/ RPG/ BANPRESTO/ 6800日圓

雖然是取材於人氣動畫《SLAYERS》的遊戲，不過這遊戲造得不大好。首先，其畫面的多邊型造得奇差，在戰鬥時看見三位火柴人在戰鬥，最過份的是莉娜竟在戰鬥時用「劍」攻擊！！在故事方面，第一個EVENT與第二個EVENT幾乎不連接，可以用錯漏百出來形容，真的叫《SLAYERS》迷失望。(M.S.)

評分：

機械/ 人物:3分
畫面:2分
音樂/ 音效:2分
故事:1分
操作性:2分
投入度:2分
原創性:——
難易度:2分
移植度:——

平均分:2分

雖然筆者並非純正的《SLAYERS》擁躉，不過都要説點公道説話，比較起角川的《~ROYAL》這隻遊戲簡直差得緊要，不消説其多邊形遊戲畫面及系統上的不是，單是作畫方面經已不合水準。從開發時所公布的插畫已知今集是採用漫畫版的造型，可惜放到遊戲裏時莉娜和加奧黎等人竟然「走了樣」，整體上完全沒法和超任版《SLAYERS》相比。(FUKUDA)

評分：

人物／機械:3分
畫面:2.5分
音樂／音效:3分
故事:3分
操作性:3分
投入度:2.5分
原創性:3分
難易度:2.5分
移植度:——

平均分:2.81分

せがた三四郎真劍遊戲



SATURN／ETC／SEGA ENTERPRISES／4800日圓

米奇很喜歡這帶有一點幪面超人的影子的人物。這遊戲幾乎包含所有せがた三四郎的廣告，雖然遊戲中所定的目標不太易達到，但由於操作容易，也頗具挑戰性，所以仍有一玩再玩的趣味。我想，雖然這遊戲不會成為甚麼經典，但由於せがた三四郎這人物頗為人受落，相信這遊戲會成為大家懷念這部主機的紀念作。(米奇)

評分：

人物／機械:4分
畫面:2.5分
音樂／音效:3分
故事:3分
操作性:3分
投入度:3分
原創性:3.5分
難易度:3.5分
移植度:——

平均分:3.19分

以三四郎及其廣告為題材的MINI GAME作品，而MINI GAME就共有10隻。不過，很多的過版要求也十分苛刻，例如要在一隻PUZZLE GAME中造到15連鎖等等。所以誰玩罷，都會異口同聲的説句:「變態！！」不過每CLEAR一隻MINI GAME，就會得到一條相關的廣告片「以作獎勵」。作為居住於香港的三四郎迷，真可説是不可多得囉。(小健健)

評分：

人物／機械:3.6
畫面:3.3
音樂／音效:2.9
故事:——
操作性:3.0
投入度:3.9
原創性:4.0
難易度:4.5
移植度:——

平均分:3.6

STRIKERS 1945 II



Playstation · SEGASATURN/ STG/ 彩京/ 5800日圓

射擊遊戲真是一種非常考大家反射神經的遊戲，而《STRIKERS 1945 II》可以説是在近年來比較「可玩」的射擊遊戲。現在Playstation和SS也同時移植，相信大家也一定會買SS版了，因為LOAD碟速度實在是SS版較快，而移植度方面，兩者的分別也不大，事實上，這些2D的射擊遊戲是不難移植的呢，《STRIKERS 1945 II》尚算是一隻可以一玩的遊戲。(赤目黑龍)

評分：

人物/ 機械:2分
畫面:2.5分
音樂/ 音效:2分
故事:——
操作性:2分
投入度:2.5分
原創性:1.5分
難易度:2分
移植度:3.5分

平均分:2.25分

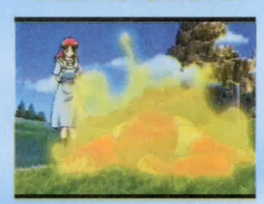
移植自業務用街機彩京的射擊作品《STRIKERS 1945 II》，終於登陸至兩部次世代機種SEGASATURN和PlayStation之上。與前作同樣，遊戲基本上是完全移植，不過PlayStation版的讀碟時間和SEGASATURN版的音響效果，似乎沒有甚麼頗大改進，是比較令人失望的地方。(KOTARO)

評分：

人物/ 機械:4分
畫面:4分
音樂/ 音效:4分
故事:3.5分
操作性:4分
投入度:3.5分
原創性:3.5分
難易度:3.5分
移植度:4.5分

平均分:3.83分

FALCOM CLASSIC 2



SEGA SATURN/ ETC/ VICTOR COMPANY OF JAPAN/ 5800日元

這次的FALCOM CLASSIC是太陽之神殿及伊蘇2，玩過了伊蘇2，對於一些好像我這麼喜歡伊蘇的人來説，總是覺得他們其實能比現在做得便加好，由其是那段動畫，不少令我覺得有點兒失望，在音樂上也比不上PC ENGINE版的迫力。雖然地圖及事件跟以前的相同，但是總沒有像以前的感覺。(其實已很不錯)至於太陽之神殿，已經是16年前的遊戲，請不要期望過高。(明樹)

評分：

人物/ 機械:3分
畫面:3分
音樂/ 音效:3分
故事:3分
操作性:2.5分
投入度:3分
原創性:3分
難易度:3.5分
移植度:2分

平均分:2.9分

FALCOM經典遊戲大全集的第2作，這次名義上是收錄了ARPG《伊蘇II》及AVG《太陽之神殿》，實際上任何人都會覺得《太陽~》只是陪襯品，絕不可能和《伊蘇II》相比；在遊戲畫面等各方面，這次都比上一集有所進步，整體上即使當作新遊戲來看亦可，但沒辦法像PC-E一樣一口氣玩齊兩集伊蘇則始終是感到有點遺憾。(J.J)

評分：

人物／機械:4分
畫面:3.8分
音樂／音效:3.8分
故事:3.5分
操作性:3.8分
投入度:4分
原創性:——
難易度:4分
移植度:4分

平均分:3.86分

森高千里東京狩獵行



PlayStation／AVG／KOEI／4800日圓

最初看到遊戲名，很難想像它玩的是甚麼。然而一開GAME，才發現內裏的遊戲性不高，好像玩玩森高千里的SINGLE封面配對，又或者跟長腿姐姐打下拍子等等。不過，這作品除了可以玩外，還可以當作一個資料集。好像關於森高的甚麼訪問、廣告、MTV呀都收錄在這2隻CD內。唔，總括一句，若你是森高的支持者，CD架內多隻這樣之遊戲還是可以的。(小健健)

評分：

人物／機械:2.9
畫面:2.8
音樂／音效:3.4
故事:——
操作性:3.0
投入度:3.4
原創性:3.1
難易度:3.0
移植度:——

平均分:3.08

雖然看下去時都知道這遊戲都是以她的資料為主的吧，但也希望會有一些有趣的MINIGAME，不過內　的卻是一些悶透的遊戲，怎麼説也好，這到底都是一隻以資料為重的碟，可能會比較適合喜歡森高千里的朋友，因為在　面的東西是有很多的還沒有公佈過的唷(非洲)

評分：

人物／機械:2.5
畫面:2.5
音樂／音效:3
故事:——
操作性:3
投入度:2.5
原創性:2
難易度:2
移植度:——

平均分:2.5

COMING 嚟



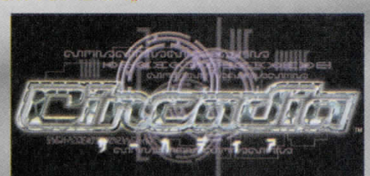
■集對戰和競走於一身的「BATTLE RUNNER」

追加！《EHRGEIZ》原創模式

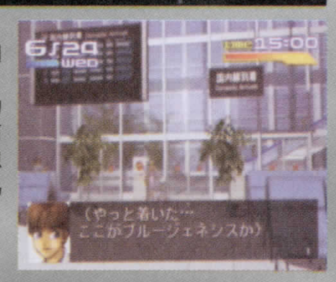
移植自PlayStation互換性基板SYSTEM 12、由NAMCO和SQUARE（DREAM FACTORY）共同開發的遊戲《～GOD BLESS THE RING～EHRGEIZ》，現在又有新消息公布。一如以往，家庭用版《EHRGEIZ》除了會追加《FINAL FANTASY VII》中多名重要角色和新原創角色之外，遊戲更會加入各種不同的原創模式，其中包括有集對戰和競走於一身的「BATTLE RUNNER」、持有三種競賽模式的「BATTLE BEACH」，以及RPG式冒險遊戲的「QUEST MODE」，令單純的對戰變得更為有趣，售價328港元，預定12月17日推出。

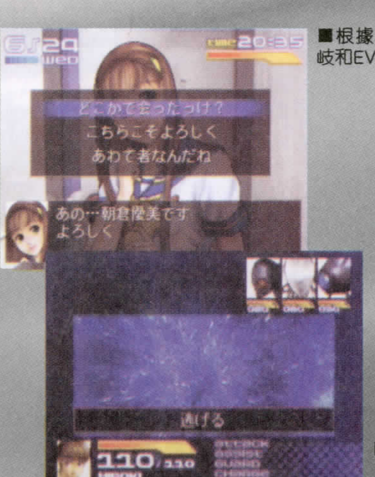
■「BATTLE BEACH」是由迴避障礙物的「BATTLE HURDLE」、前後鏢進的「BATTLE FLAG」，以及連打競走的「BATTLE DASH」三種模式所組成

SCEI年初重頭作AVG＋《CIRCADIA》



集戀愛、劇情、RPG等等各項元素於一身的「ADVENTURE＋」遊戲、SCEI年初重頭作第一彈《CIRCADIA》正式於日前發表。遊戲以近代城市為舞台，其中主角片山弘樹在偶然的情況下引發出潛伏於體力的超能力，從而影嚮其往後的命運。至於系統方面，冒險會根據特定時間和場地而出現分岐和EVENT，此外，主角與同伴的組合不同，發生的EVENT和應付的敵人也有所不同，而且採用全ANIMATION戰鬥方式，想信會是個不俗的作品，預定價格為5800日圓，'99年1月發售。





■根據特定時間和場地而出現分岐和EVENT的系統「FREE MOVE」



■角色組合系統「VARIABLE PARTY」

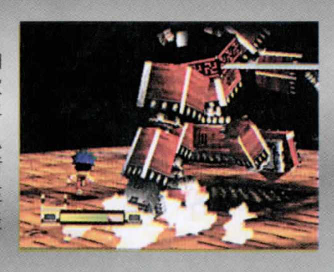
■全動畫戰鬥形式「ANIMATION PARTY BATTLE」

《加油！伍衛門》三機種作12月強勢出擊！

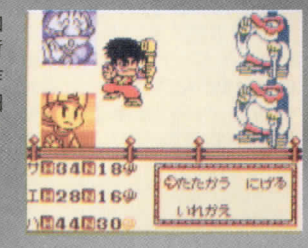
橫跨多個世代、KONAMI的著名系列作品《加油！伍衛門》（大盜伍佑衛門），又再次登陸至各機種之上，而且今次為隆重其視更一口氣為NINTENDO 64、PlayStation和GAME BOY三部機種同時推出作品，以三種不同的形式和大家見面。

《加油！伍衛門～江戸道中妖怪多籠籠～》是NINTENDO 64《加油！伍衛門》的最新續篇，然而今次與前作《加油！伍衛門～新桃山幕府之舞～》最大分別的地方，就是回歸原點以橫向動作的形式表現，而且更能供二人同時進行，對比前作的樂趣和遊戲性更大，其中四名不可或缺的角色，正義英雄伍佑衛門、正義忍者（自稱）惠比壽丸、機關忍者左助，以及秘密特搜忍者八重也會再次登場，容量為128M，定價7800日圓，12月23日發售。

至於PlayStation方面，KONAMI則會推出最新續篇《加油！伍衛門～緣來如此！綾繁一家之黑影～》，今次遊戲由前作的平面形式改變成立體多邊形製作，以冒險動作的形式上陣，遊戲雖然暫未有資料公開，但已得悉會較以往作品更着重戰鬥場景、效果的表現，價格未定，預定12月發售。

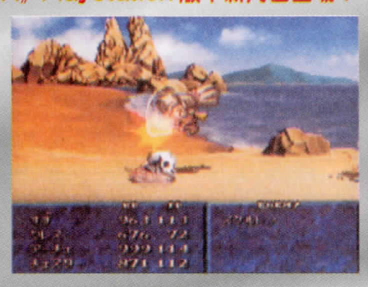


最後還有GAME BOY的《加油！伍衛門～天狗黨之逆襲～》（暫稱），本作中遊戲會由以往的動作RPG形式轉化為正統的RPG，詳細內容未公布，價格未定，預定12月發售。



《TALES OF PHANTASIA》PlayStation版本新角色登場！

曾為大家多次報導，NAMCO年末RPG重頭作品《TALES OF PHANTASIA》，近日又有新情報揭載。遊戲會加入PlayStation版原創的新同伴角色女忍者「すず」(朱朱)，而且還會為她追加新的故事劇情，務求比原版表現更為豐富，售價328港元，預定12月23日推出。







■ 新公布的女忍者「すず」(朱朱)

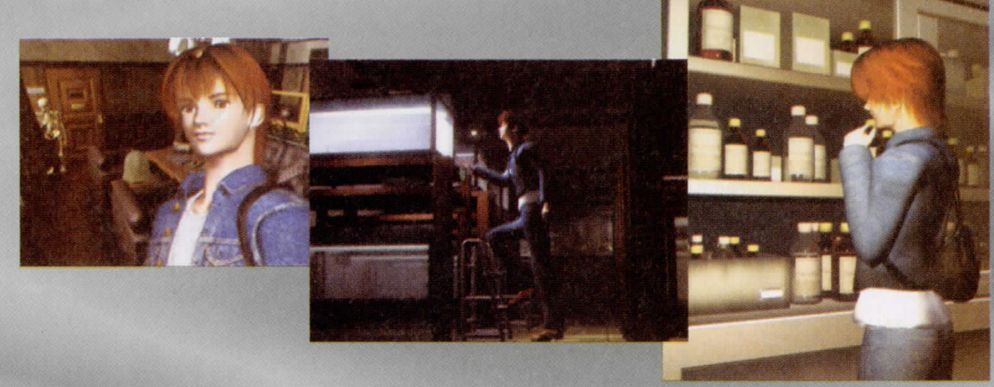
《BLOODY ROAR 2》PlayStation上火速登場！

由以開發《雷電》系列而聞名的廠商ELGHTING和RAIZING，其利用PlayStation互換性基板SYSTEM 11開發的3D獸人格鬥遊戲續篇《BLOODY ROAR 2～BRINGRER OF THE NEWAGE～》，雖然業務用版本推出只不過有個多月，可是現在已迅速公布移植至PlayStation之上。其中《BLOODY ROAR 2》最大的特點，就是遊戲內的獨特世界觀，加上不同個性的角色，以及獸化POWER UP的系統，均是遊戲於國內外大受歡迎的原因，定必是個令人期待的作品，預定會對應DUAL SHOCK，價格未定，'99年1月推出。



謎之重生《MARIA 2》

以多重人格為中心的INTERACTIVE DRAMA遊戲《MARIA》，於去年夏推出時大受好評，今年製造商再下一城推出續篇《MARIA 2～受胎告知之謎～》，以全新的人物、故事，以及畫面再次和大家見面，而且系統各方面也較前作有很大的變化，絕對不會令喜歡前作的支持者失望，價格未定，預定'99年夏推出。



《LANGRISSER》蟬過別枝

被人譽為S・RPG最高系列之作、MASIYA的《LANGRISSER》，現在又有新篇於PlayStation上登場，不過遊戲並不是原創的作品，而是將SEGASAURN最受歡迎的兩集《LANGRISSER IV》和《LANGRISSER V》輯錄成2CD作品《LANGRISSER IV & V～FINAL EDITION～》，而是次移植中與原版最大分別的地方，就是備有選擇難易度的設定，不過還有甚麼更新要素則未有公布，價格未定，預定99年1推出，假若你是錯過了SEGASATURN版本的玩者便記緊要留意。



首個對應釣魚CONTROLLER遊戲《GET BASS》

採用MODEL 3為基板，由AM 1研製作，業務用大受歡迎的模擬釣魚遊戲《GET BASS～SEGA BASS FISHING～》，早前公布會移植至DREAMCAST之上，説時遲，那時快現在已經有畫面公開。就以現在開發中的畫面而言，遊戲要完全移植想信困難不大，而且製造商SEGA更會特地為遊戲同日推出周邊機器「釣魚CONTROLLER」(暫稱)，務求將業務用效果再次重現，遊戲價格未定，預定'99年2月推出。



有聲無畫《虹色天使》‧《聖少女艦隊》

不久之加盟DREAMCAST的廠商JAPAN CORPORATOR，現在發表其首個育成SIMULATION作品《虹色天使》(暫稱)，遊戲需要玩者育成七名少女，以擊倒魔女的一方為目標，其中不乏戀愛元素，暫未有畫面公開，其他一切則未定。

另外，日本備為受落的OVA作品《聖少女艦隊VIRGIN FLEET》，亦宣布以AVG的遊戲形式於PlayStation上登場，遊戲由KONAMI製作，採用OVA同樣的製作班底，包括原作者廣井王子、SCENARIO創作今川泰宏，以及CHARACTER DESIGN北爪宏幸等等，其中故事人物全部落齊，但是就會以OVA相違的獨立故事展開，暫未有畫面公開，價格未定，預定99年春發售。

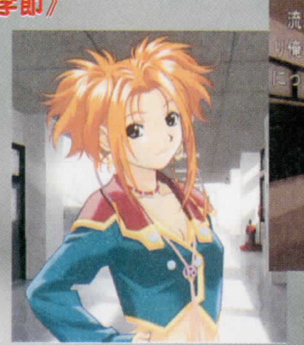


■《虹色天使》(暫稱)其中一名角色

■OVA版本中的部份人設畫面

美少女SOUND NOVEL《L之季節》

以SOUND NOVEL而聞名的AVG遊戲《弟切草》想信也無人不知，不過以SOUND NOVEL和美少女角色為賣點，不得不提也可算由TONKINHOUSE最新發表製作的AVG遊戲《L之季節～A piece of memories～》，遊戲故事背景由兩個世界所組成，透過兩名主角層層推進，將事件謎團逐一解開，其中更會影響與眾位女主角的感情，此外還有多個特別的系統，是個頗受注目的作品，現在價格未定，預定99年春發售。





■為表現各名女角的感情，單在每人的表情變化上就動用了五十個以上的PATTERN

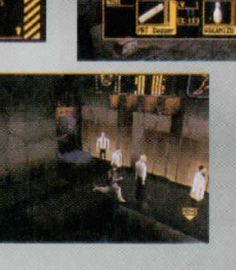
《SILENT MOBIUS幻影之墮天使》

繼早前GAINAX為PlayStation移植電腦作品《SILENT MOBIUS～CASE：TITANIC》後，現在BANDAI VISUAL亦以此作品為題材，推出原創RPG遊戲《SILENT MOBIUS幻影之墮天使》。本作的原創故事由原作和編繪者麻宮騎亞作監修，而遊戲的總監督則為該作品的動畫版人物原案和設計總監督菊池通隆擔任，遊戲會加插全新的角色和MOVIE片段，而且還備有多種創新的系統，保証令大家耳目一新，價格6800日圓，預定12月23日發售。









下回放映

NEW GAMES OF 11/5~11/12

PlayStation

11月5日



ZEUS CARNAGE HEART SECOND
ARTDING
5800日圓 SLG



MOON (THE BEST)
ASCII 2800日圓
RPG



MONEY IDOL EXCHANGER
IDEA 5800日圓
AVG



THE · 心理遊戲 IV
VISIT 5800日圓
ETC



爆發! 怒之鐵劍
ASMIK ACE ENTERTAINMENT
5800日圓 TAB



"浪客劍心~明治劍客浪漫譚,十勇士陰謀編 (THE BEST) "
SCE 2800日圓 RPG



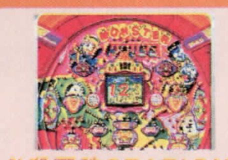
FIFA WORDCUP 98 ~FRANCE總集~
EKECTRONIC ART SQUARE
5800日圓 SPT



VAMPIRE SAVIOR EX EDITION
CAPCOM
5800日圓 FIG



LUCKY LUKE
SAMMY
5800日圓 ACT



必殺彈珠STATION (THE BEST)
SUNSOFT
2800日圓 ETC



ROCKY X HOPPER (THE BEST)
CULTURE PUBLISHERS
2800日圓 ACT



歡迎來到FAMILY RESTAURANT!
BAK 5800日圓
SLG



日本職業高爾夫球協會監修DOUBLE EAGLE (THE BEST)
SUNSOFT
2800日圓 SPT



貓貓關係
VICTOR SOFT
5800日圓 SLG



初戀情人節SPECIAL
FAIMLY SOFT
5800日圓 AVG



MONSTERSEED
SUNSOFT
5800日圓 RPG

11月12日



本格花札
ALTRON
5800日圓 ETC



MAJOR LEAGUE BASEBALL TRIPPLE PLAY99
ELECTRONIC ARTS SQUARE
5800日圓 SPT



CAPCOM GENERATION~第4集 孤高之英雄~
CAPCOM
5800日圓 ACT



STREET FIGHTER ZERO 2 DASH (THE BEST)
CAPCOM
2800日圓 FIG



徹底解釋 必勝道場 山佐 & 維奧里亞
廣美
6800日圓 SLG



WORLD SOCCER 實況WINNING ELEVEN 3~FINAL VERSION~
KONAMI
4800日圓 SPT



VIGILANTE 8
SYSCOM ENTERTAINMENT
5800日圓 RAC



ANOTHER MIND
SQUARE
5800日圓 AVG

Now Printing

虎!虎!虎! (復刻版)
DAZU 2800日圓
STG



SMASH COURT 2
NAMCO
5800日圓 SPT



Parlor! PRO4彈珠實機模擬遊戲
日本TELNET
5200日圓 SLG

S E R I A L EXPERIMENTS LAIN
PIONEER LDC
5800日圓 SLG



POWER LEAGUE
HUDSON
5800日圓 SPT



破壞王~KING OF CRUSHER~
FAB 5800日圓
FIG



三國無雙 (THE BEST)
KOEI 2800日圓
FIG

Now Printing

信長之野望 天翔記 (THE BEST)
KOEI 3800日圓
SLG

SATURN GAME

11月5日



新世紀福音戰士與愉快的朋友們
GAINAX
6800日圓 TAB



REAL 麻雀ADVENTURE「海~SUMMER WALTZ~」
SETA 6800日圓
TAB

11月12日



CAPCOM GENERATION~第4集~孤高的英雄
CAPCOM
5800日圓 ACT

編者話

赤目黑龍編者話

(^_^)近來真是發生非常多的事情，有高興的亦有令人感到傷感的，不過，人總是要向前行的，其實人就是一隻沒有腳的鳥，一停下來便會死亡，為了生存便只有不停的向前飛，這便是人了。
(>_<)自從沒有做《P.ZONE》之後，個人就好似輕咗好多咁，不過，黑龍依然非常在意不同的動畫資訊，畢竟黑龍也是一個70%的動畫＋30%遊戲人呢！所以動畫的資訊一定跟到足，絕不走眼。
(゜_゜)嘩！呢兩個月真是殺死人，10月有GAMEBOY COLOR和NEO · GEO POCKET，11月又有DREAMCAST，除咗買機仲要買GAME，唔通真係要破財擋災………

你們開心、快樂，你們的笑是明樹的寶物

NASH話在《GAME PLAYERS》做好開心，認識了許多好朋友，而且仲學識好多嘢，特別是要多謝JAMES、福田和MS。
NASH做朋友嘅嘢唔駛太客氣，我明樹份人最唔鐘意見到朋友唔開心，因為明樹是一個感情豐富的人，你哋唔開心我都會唔開心㗎，明樹去到邊都希望見到真摯的笑容，特別是我的朋友，一直以來明樹都是好開心、好幸福、好愉快，我只是希望在我身邊的人都好似我一樣……，明樹是希望將自己開心與所有人分享，可能因為這樣，明樹才這麼喜歡笑。
下次見到你哋一定要好開心㗎！所有喜歡笑的人，懂得笑的人，你哋全部都係我嘅好朋友。最後祝我的好朋友，兩位叫阿傑及長毛的小行，綿繡前程、一年開心過一年。

福田君話——

■人類總是奇奇怪怪的，每個人表面上看來都十分正常，可是骨子裏卻超乎想像，「表裏不一」這個形容詞在用途上確是很客氣，實質上應該説是「匪夷所思」…
◆今期工作比較忙碌(可能筆者最近稍為懶散)，所以進度未如理想，真是失敗。
▲兩個星期沒有買新碟聽，一定要抽點時間去入貨。
▼籌備多年的計劃，到底何時才能付諸實行呢？
●脾氣差會令人反感，所以最好保持心平氣和，凡事處之泰然，「命仔都會長啲」。
★補充一句，《SOUL HACKERS》的ARRANGE CD正到痺，將原本已帶有TECHNO感的音樂變得更有味道，好好聽喔～



小健健家的小貓與小狗



唔，我不記得之前的編者話有沒有説過，不過有沒有説過也不要緊，現在説吧。其實在我豆靚時代，我的媽子已有意無意的説給我知：她是懂跟貓談話的。不過她知道沒有人會相信，所以就沒有特意説給其他人知。WELL，早陣子我曾經為此再深入問過她，得出的結論是：我媽子能準確地從貓兒的行為及叫聲中，感覺到牠們的情緒。哈哈，恰好這陣子播回「歡樂今宵」，找媽子上去甚麼「奇人奇技」的環節，我充當經理人，可能賺到一筆也説不定。
説回正題，早前我家前來了四隻小野貓，而且牠們永遠只會在我家門前的小塊小空地活動。由於牠們的媽媽給狗咬死，我媽子見牠們孤苦無依，便每晚餵東西給牠們吃。對我媽這個貓癡來説，最想當然是找牠們上來養，但可惜我家養了隻頭傻犬(名叫靚仔)，為免發生血案，所以她還是每晚出去餵餵貓就是。
不過，怪事在數個月前發生。最初只是每晚來到晚飯時間，其中一隻貓就會跑上來我家，「喵喵」的嚷住要吃飯。不過大家不用擔心牠的安危，因為我家的那隻靚仔，可完全不是小貓的對手，給小貓抓了兩下鼻就連尾也捲著的竄回來，真沒用，連狗的尊嚴也失去。久而久之，這裡就好像牠的酒店，自出自入。有時上班時見牠在壆上睡覺、晚上跟你玩厭了又會竄回下去跟兄弟姊妹一起、有時又會在你家過夜。不過那隻傻犬靚仔也活潑了不少，可能是識了個朋友仔，每天可跟牠追追逐逐的玩過飽吧。我媽子説，不如這樣由牠喜歡的，牠要上來就上來，要走就走，總好過把牠困住來養。所以我時常都説，這世界不可思議的事，真是一天比一天多。

古拉拉_B的「好多嘢」編者話

—人死不能復生，無謂悲哀；人還未死，為何悲哀？
自覺無能為力？非不為也，誠不能也，何故自責？
—筆者經常到網上遊玩(看網頁、玩ICQ／IRC等等)，很多時都會到日本的網站處看。有幸地發現很多《beatmania》的「同志」，感覺像在霧中遇到人一樣……
—萬聖節晚上和友人到蘭桂坊遊玩，後來乘小巴回家時拾到一隻小熊，如果物主看到這段文字，請和我聯絡。(這隻可愛的小熊可能很想你(物主)呢！)
—廿一年了，回想自己沒有做過甚麼事，就已經走了人生的五分之一……
—渴望、希望、欲望、奢望，一一在這時湧現……
—關心我去向的朋友們，多謝關心！向我祝賀的朋友們，多謝致賀！要借這個少少的空間，向廿一年前受盡痛病的母親説句：「多謝！」(記得出世時筆者有十多磅重！)

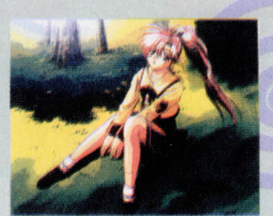
心情極度不佳的MS話——

◆自問MS在家已少打機(←全因太多工作的關係)，怎料到近來玩GAME BOY的《DQ》的時候，竟因巴士擠迫而令到原放在背包的GAME BOY POCKET壓爆了螢幕，唉~~~就這樣心愛的GAME BOY POCKET在此一命烏乎~
◆對於MS來説，一日有24小時實在不夠用，因為淨是工作都幾乎佔了一半時間，MS還有很多動畫要看、很多漫畫要看、很多GAME要玩、很多模型要砌、相信一日有48小時都不夠(但我真很想有多點時間做其他事，好想啊~~)。但實際上是自己沒有這樣的能力？還是自己沒有心去做？
◆某天，MS的弟弟MK-II問道：「在戰略遊戲中，究竟甚麼才是取勝之道？」
◆MS想了又想，回答説：「在戰略遊戲中，每場BATTLE都是個弱肉強食的世界，要在這世界生存，那就先要令自己成為強者，否則只會被強者打敗。若果在一場BATTLE中有多個強者出現時，那就要比他們更強，不過最先要的條件是看看自己身體狀況，若身體狀況出現問題，如中毒、生病、咀咒、麻痺等等事情，不論你有多強都不可能擊退對手，因為那些問題會往往令自己的能力下降。就如派一個內出血的人上戰場一樣，即使知道對手的弱點都無能為力，一日不消除這些問題，永永遠遠都不能戰勝對手。相反還會有被打敗的可能，只身體狀況能正常運作，就可先確保自己仍是強者，不怕會容易被打敗，而且更有可能看準機會作出反擊，這才是真正取勝之道。」
◆突然從朋友的口中聽到「人是自私的」這句説話，筆者亦有同感。的而且確人是自私，人往往會因滿足自己的欲望而去做一些影響別人的事，但是他們會作出一個表面上很好的藉口來支持自己的做法，這樣他便可明正言順去做。

天草四郎 時貞

實在是慘情到不得了，不開心的事已經夠啦，連身體都再次唔聽「駛」，胃又要再痛，唉，為甚麼會這樣的呢......？
實在忙得不想説話，實在好辛苦，實在好想放假，實在好想……
FROM：AMAKUSASHIRO TOKISADA

山寺良牙……



AGENT X'S FILE EPISODE NO.:5-X01

今期本人與米奇負責的Dreamcast別冊，由於時間關係，因此本人所做的部份始終未能盡善盡美，希望各位讀者原諒。不過，本人亦想在此特地向曾經為SATURN大事回顧一文付出過不少努力的怪獸説聲衷心多謝。記住！「塞翁失馬，焉知非福」，可能是此的改變會令你找到一個更光明、更美麗的世界也説不定。
此外，若果各位對於Dreamcast別冊有任何意見的話，請多多來信告知我們。
因為，文章全是為你們而寫……

J.J閒話數則：

◆早陣子買了DVD機，終於有機會一看一直以來頗感興趣的「玲音」TV版，感覺上故事很「灰」，確實不是足以放在正常動畫時間播放的作品(「玲音」在日本播出時是在深夜時分的)，此外亦看了「衰仔樂園SOUTH PARK」的第1集，那人畜無害的人物造型配合那過激的故事內容實在利害，不過英文版的對白太快，不知道遲些有線播的中文版會否同樣抵死。
◆截稿前知道DC有數個遊戲突然宣佈延期，加上之前收到傳聞説日本首批DC缺貨，不少外國人以「超定價」訂貨，如今幾個原定DC推出初期的重頭作品都要延期，實在很難想像到正式推出時的反應還會否如前。
◆到底結果會如何呢？相信到這期書推出的時候便會清楚了……

正在玩TOP的米奇

最近發覺身邊人都在玩舊遊戲(除了那班玩DQM的怪獸黨之外)，紅白機也有、超任也有，米奇自己也在玩買了多年仍沒有玩爆的TOP。雖然PS版快要推出，但總不希望自己的超任帶變得一文不值。老實説，雖然這是當年的大作，不過米奇覺得不太好玩，尤其是演出方面，劇情交代得不夠戲味，有時甚至在交代一些不太開心的故事的時候配上輕快的音樂，令人難以投入遊戲之中。希望PS版會改善演出的問題。
DC快要推出了，最吸引米奇的只有《BLUE STINGER》，待它推出時才買機吧。

問題青年非洲

■找到新的男友了嗎？恭喜妳…
■這樣，還繼續讀下去好不好？
■因為$370和$400令我覺得霸王丸是一個十分正義的人。
■連續吃兩晚勁嘢，荷包又減了幾磅。
■買MARKER要成$1000呀！
■我在寫什麼？
■剛剛買了兩包水泡餅，好味，好味。
■我應該説實話嗎？
■時間和自己的猶豫，令自己再一次不戰而敗。
■幹部、怪物和覺醒楓要記着：「NO PAIN，NO GAIN」
■差不多一年了，寫了的信還沒有寄出。
■看來我要好好的分配自己時間。
■星期四係星期幾？
■我出了什麼問題嗎？
■我有問題嗎？
■我有沒有？
■我沒有…我沒有…我沒有…我沒有…我沒有……我有…

在火星上漂浮的積奇話

◆就是火星物語，使積奇覺得好像變回小學生……。
◆另一方面，希望這份攻略可喚起大家玩這遊戲的興趣！
◆某週刊的星座運程十分準……。
◆有點兒在放工時間站在旺角地鐵月台邊沿的感覺。
◆火炎好像愈來愈弱……*_*

一竅不通 · KOTARO

蒼松『由這盤棋一開始，燕北飛和柳生一劍就早已注定要死，而我只不過是一顆比較幸運的棋子罷了！不過，食他人的肉、飲他人的血，然後苟存於世，我應該值得慶幸嗎？』『蒼木，你能否告訴我，在往後的日子裏，我應該怎樣去面對？』
蒼木『蒼木愚昧，蒼木只知道，為求每晚能得以安枕，行事定必無愧於天地！』
壓抑本性、迎合他人，是一件蠢事，所以我決定離開武當……
雖然曾有人説過幸福和快樂的日子就好像流星般一閃即逝，可是幸福和快樂的回憶是永恆不變，因為他們會留於心底，讓別人沒法搶走……
未能體會別人的精神世界，還將自己的想法強加於別人身上，這點拙者有感內疚。
朋友的誤會，是因為他們永遠不會知道事件背後的真相。
矛盾和無奈，似乎仍充塞於週遭的空氣之中。


遊戲誌 GAME PLAYERS MAGAZINE
10月增刊號 VOL. 016
Virtual DoLLs
美少女遊戲最強紀錄
《遊戲誌》10月增刊號
山寺良牙、ABO權威製作
作全面捕捉
櫻大戰系列
同級生系列
心跳回憶系列
Sentimental Graffiti 系列
超過500位遊戲美少女
資料一應俱全
古語云：苗條婌女，君子好逑。
新作不容錯過
時空少女
快刀亂麻 雅
VirtuaCall S
《遊戲誌》製作
港幣 40元
家庭遊戲史上登場的500位美少女盡在一書
限量發行5000冊
每本港幣40元正
10月與《心跳回憶》中文PC版同時登場